www.eurogames.com.br

PlayStation

Dicas e Truques para

EDITORA EUROPA

GTA IV

As últimas revelações do game mais esperado do ano

4 Detonados

Detonado 1 PS2

HARVEY BIRDMAN

Resumos para entender a história e estratégia para os tribunais

Detonado 2 PS2

YU-GI-OH! THE BEGINNING OF DESTINY

Aprenda quais são os melhores parceiros para vencer os torneios mais difíceis

Detonado 3 PS3

Devil May Cry 4

Desvendamos todos os segredos da melhor aventura de Dante. Roteiro completo e com todas as missões secretas

Detonado 4 PS3

Burnout Paradise

Guia completíssimo incluindo mapas de todas as localizações

Promoção

BOTE O TICO E O TECO PARA TRABALHAR E CONCORRA A UM PlayStation 3

Nº 110 • Ano 10
Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90
Março 2008

ISSN 1516-6260

REVIEWS TUROK • THE CLUB • SOLDIER OF FORTUNE 3: PAYBACK • TWISTED METAL HEAD ON

Players

A melhor qualidade agora com novo Logo!!!

NÃO SEJA ENGANADO RECONHEÇA O ORIGINAL

Consulte com nossos distribuidores

Supersônico
Tel:(11) 3227-9870

Auzykle
Tel:(21) 2240-6378

Atacado dos Games
Tel:(11)3221-8674

PlayStation
Março/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766: e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Redação: Leandro Rodrigues
Edição de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Fabricio Calleffi, Eduardo Trivella, Fernando Wiek, Gabriela Isgroi, Makotron, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr. e Romulo Máthei

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão
Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira
(11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0680,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski
Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Anne Iris, Carla Dantas, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente)
Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares e Tatiane Martinez
Expedição
Ézio S. Vicente (Coordenador)
Anderson Ribeiro
Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
Leonardo Theodoro e Rodrigo Castro
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

FILOSOFIA DE BOTECO (VERSÃO GAMER)

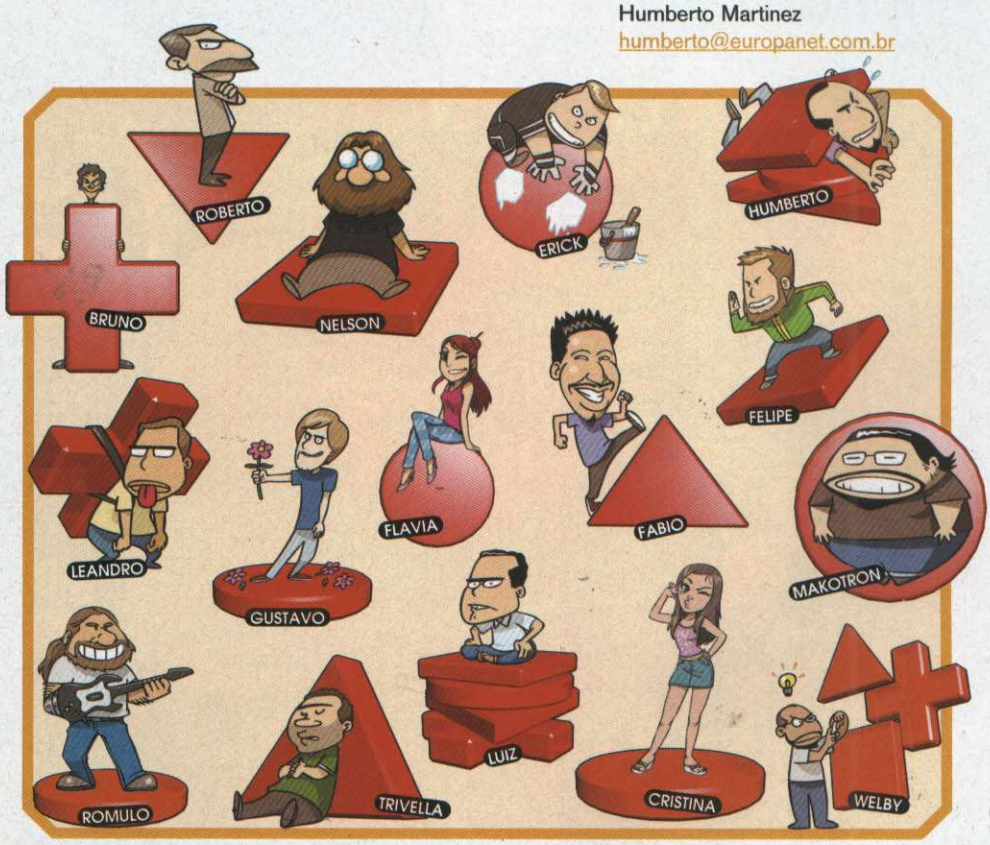
Qualquer profissional esperto – e malandro – enfeita na hora de falar sobre o próprio trabalho. Afinal, há que saber vender o próprio peixe. Questione qualquer pessoa sobre a sua rotina profissional e vai ouvir: "Nossa, é uma dureza! Eu não estou mais agüentando" ou até "Estão me explorando! Eu não tenho vida social!". Vida social é a bandeira da vez. Todo mundo reclama que não tem, porém, quando sobra tempo para cultivá-la, acaba afundando no sofá para assistir à novela das oito ou para ver as bobeiras da atual MTV– e isso é pior do que jogar os games da coleção do Makotron.

Como eu não estou em calças alheias, não posso julgar a opinião de ninguém, mas posso contar como é a vida aqui na redação. "Jornalistas de games" odeiam perguntas do tipo "Você ganha dinheiro para jogar videogame?". Obviamente não é tão fácil assim, mas, falando sinceramente, é um dos melhores trabalhos do mundo. Onde mais podemos parar o trabalho a qualquer hora do dia para jogar uma partidinha de *Winning Eleven*? Alguns perguntam se estou de bobeira, logo respondo que não: "Estou só aumentando meus conhecimentos sobre *Winning Eleven* para uma futura reportagem". Sou cara de pau por natureza, afinal, *WE* é sagrado e gol de "esqueminha" vale sim, é o que eu digo.

O Sombra é o cara que mais joga videogame aqui na redação. Coisa de louco mesmo, as vezes termina dois games em um final de semana. Logo, ele é o cara que mais trabalha, não é mesmo? Na semana de fechamento desta edição, ele me disse: "Cara, estou cansado de trabalhar (leia jogar), vou tirar férias". E tirou mesmo. Quase com o pé na rua, ele deixou escapar o seguinte comentário: "Vou aproveitar minhas férias para jogar muito. Vou terminar uns 20 jogos!". Opa, quer dizer que ele vai trabalhar até nas férias?

Brincadeiras à parte, o que quero dizer é que seja trabalho ou diversão, jogar e escrever sobre games é a nossa paixão. Sorte que me pagam, pois eu faria de graça (é brincadeira).

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo).
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

M-D G
M-D GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE
EM TODA A GRANDE
SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

CAPA

Devil May Cry 4 (PS3) 32

GERAL

Compras 88
Fala Galera! 10
Garota PlayStation 54
Hora do Reset 98
Mundo PlayStation 14
Pôster *Street Fighter IV* 53
Promoção 8
Review que ninguém viu 87
Superteste 92

PREVIEW

Grand Theft Auto IV (PS3) 20
Silent Hill V (PS3) 24
Brutal Legends (PS3) 26
Raibow Six Vegas 2 (PS3) 28
Bionic Commando Rearmed (PS3) 30

REVIEW

Turok (PS3) 80
Club, The (PS3) 82
Soldier of Fortune: Payback (PS3) 83
Twisted Metal Head On
Extra Twisted Edition (PS2) 84
Warriors of the Lost Empire (PSP) 85

DETONADOS

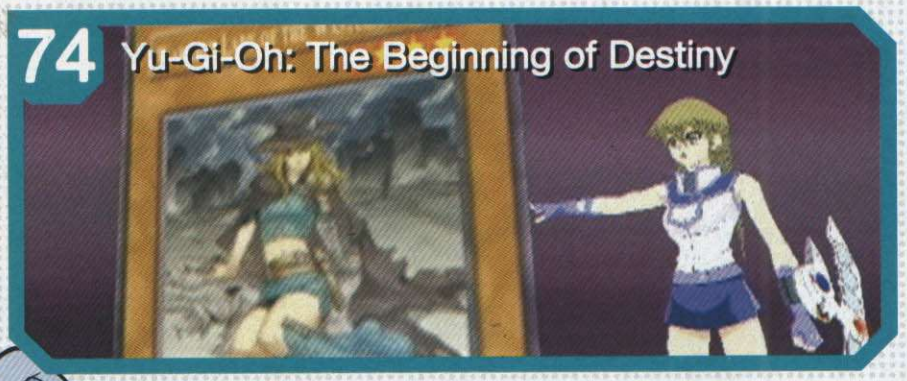
Devil May Cry 4 (PS3) 32
Harvey Birdman (PS2/PSP) 44
Burnout: Paradise City (PS3) 58
Yu-Gi-Oh: The Beginning
of Destiny (PS2) 74

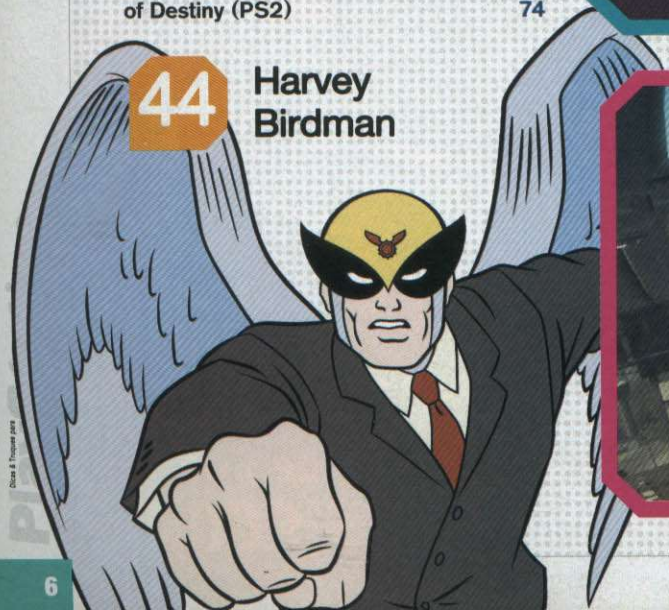
DICAS

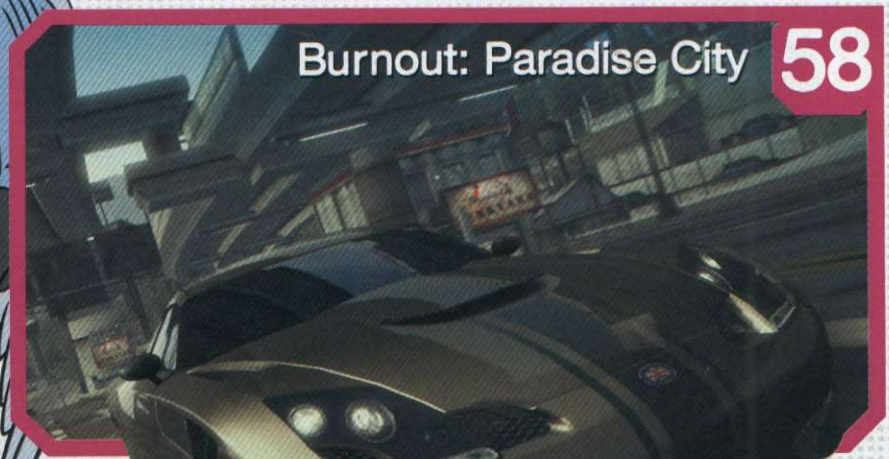
ATV Offroad Fury 2 (PS2) 94
Balbur´s Gate: Dark Alliance II (PS2) 94
Bard's Tale, The (PS2) 94
Call Of Duty: Finest Hour (PS2) 94
Constantine (PS2) 94
Dynasty Warriors 5 (PS2) 94
Enter The Matrix (PS2) 94

TRAPAÇAS

Fight Club (PS2) 96
Metropolismania (PS2) 96
Nicktoons: Battle for
Volcano Island (PS2) 96
Okami (PS2) 96
Pitfall: The Lost Expedition (PS2) 96
Rocky (PS2) 96







FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2008

THE ULTIMATE FOOTBALL GAMING EXPERIENCE

TORNEIO MUNDIAL DE VIDEO-GAME

ETAPA CLASSIFICATÓRIA BRASILEIRA

29 DE MARÇO EM SÃO PAULO

GRANDE FINAL MUNDIAL NA ALEMANHA

PLAY YOUR HEROES

LOCAL: São Paulo - Capital (Kick Bola Urbana - Rua Bacaetava, 250 - Brooklin)
DATA: 29 de março de 2008
HORÁRIOS: Inscrições: 9:00 às 10:30 horas ; Torneio: das 11:00 às 17:00 horas
INSCRIÇÕES GRATUITAS NO LOCAL *
PLATAFORMA: Playstation®3
Para maiores informações, por favor visite: www.FIFA.com/FIWC
* Vagas limitadas a até 250 participantes sendo este número sujeito a lotação da casa
Idade mínima para participação: 14 anos.
Verifique os Termos e Condições de Participação em português no site www.ea.com.br/fiwc08

2008
FIFA
INTERACTIVE WORLD CUP
EA SPORTS
PRESENTING PARTNERS

DRAGOON GAMES

Play2 a partir de R$ 450,

Pague em até 36 x !

* Todos os vídeo-games e serviços!

* Assistência Técnica

* Vendas

* Curso: conserto de vídeo-games

*Também: celulares I-pods/PCs

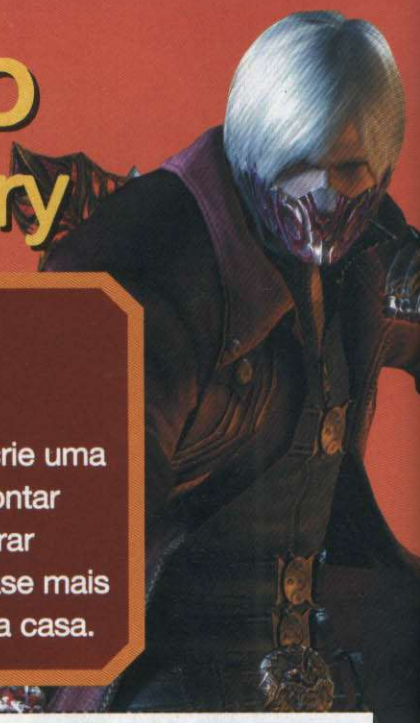
F: (0xx11) 3846-1470 / 3846-4375

Loja física: Rua Silvânia, 157
(Trav.Av.Sto.Amaro alt.1501)
Moema-S.P.

Site Seguro / Loja Virtual
www.dragoon.com.br
Entregamos para todo o Brasil

Losango · MasterCard · VISA · SEDEX

Promoção
Devil May Cry



Devil May Cry significa, em uma tradução livre, "demônios podem chorar". Como não conseguimos imaginar Dante choramingando, crie uma frase com até 15 palavras para contar uma forma criativa de fazê-lo chorar como uma criança. O dono da frase mais criativa leva um PlayStation 3 para casa.

PROMOÇÃO DEVIL MAY CRY

Envie o cupom até 5 de Abril de 2008

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Invente um jeito de fazer Dante chorar como uma criança. (15 palavras)

_____

_____

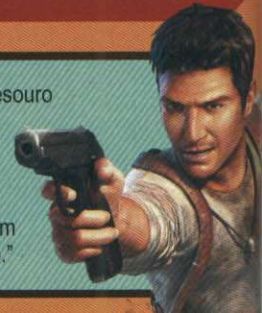
LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Devil May Cry – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de abril de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 112**, que estará nas bancas no dia 5 de maio de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de agosto de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PlayStation 3 com um controle original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

A **Promoção Aventura**, publicada na edição 108 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de milhares de leitores. Somente um deles levou um PS3 com um controle original.
Vencedor: Charles Müller N. Magalhães.
São Luís, MA

Desafio: Inventar um tesouro para a galera da **D&T**.
Prêmio: Um PS3
Frase: "Um aparelho mágico que recupera os dados perdidos de um Memory Card quebrado."



MDG
MUNDO DOS GAMES

AGORA SOMOS IMBATÍVEIS !!!
TEMOS PACOTES PROMOCIONAIS PARA TODOS OS CONSOLES.

R$ 449,00
3x R$ 166,00 visa e master
6x R$ 90,00 visa e master
12x R$ 50,00 master

R$ 499,00
3x R$ 183,00 visa e master
6x R$ 99,00 visa e master
12x R$ 57,00 master

R$ 549,00
3x R$ 200,00 visa e master
6x R$ 110,00 visa e master
12x R$ 63,00 master

A MAIOR GARANTIA DO BRASIL
2 anos no Play 2

PROMOÇÃO QUERO TUDO PS2

R$ 699,00 em 6x no cartão sem juros

PROMOÇÃO QUERO TUDO NINTENDO DS

R$ 599,00 á vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO PLAYSTATION 3

R$ 2399,00 á vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO PSP

R$ 699,00 á vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO Wii

R$ 1599,00 á vista

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

imagens meramente ilustrativas / os valores aqui apresentados são para pagamento em dinheiro salvo divisões / divisões em 12x apenas para mastercard / FINANCIAMENTOS COM CRÉDITO SUJEITO À APROVAÇÃO

Fala, galera!

Aqui é o seu espaço, então trate de usar. Escreva para nós: mande suas sugestões, pedidos, críticas e o que mais der na sua telha. Mas não abuse!

NÃO FAZEMOS DEVOLUÇÕES

Participei de uma promoção da revista **Dicas & Truques para Playstation** e fui o vencedor na ocasião. Meu prêmio foi uma pistola para PlayStation 1, já faz um bom tempo.

Porém, como estava no regulamento que o desenho fica com vocês, gostaria de saber se é possível me enviarem por e-mail uma cópia do mesmo. Isto é, se ele ainda estiver com vocês. Foi o concurso da edição #27.

Paulo Roberto Lopes
Piracicaba - SP

Caramba, Paulo! Isso é tudo é saudade do passado? Muita gente que trabalha hoje na **D&T** não sabia nem o endereço da Editora Europa quando a edição 27 estava nas bancas. Como você viu pelo regulamento, não devolvemos os desenhos para seus autores. Não tem nem como pensar em fazer isso, pois são muitos os que chegam em cada promoção e essa devolução exigiria um tempo danado. Os desenhos, em sua maioria, são eliminados pois também não temos espaço para deixá-los na redação. Já os melhores são sorteados entre a equipe e acabam indo para a casa de quem ganhou. É bem provável que o seu desenho esteja com a Karina Shiramata, que foi morar... hum... na mata. Na próxima promoção que você participar, aconselhamos fazer uma cópia do desenho para se, por acaso, bater uma saudade dele no futuro.

MATÉRIAS DE PS3

É fato que desde o seu lançamento, o PS3 vem barateando, e muito. Principalmente no exterior. Quero pedir, em nome de todos os futuros donos de PS3, para que vocês publiquem algumas matérias com certas dicas para comprar PS3, como, por exemplo, a diferença entre os modelos de consoles, como configurar o console para o melhor aproveitamento possível, etc. Apesar de ainda não ter o console, comprarei um em março; e desde que obtive essa confirmação, venho tentado descobrir o máximo sobre o aparelho. Mas a revista tem deixado a desejar em relação à nova geração (me refiro às matérias sobre o console, não sobre jogos – a dos jogos estão 10!), pois desde seu lançamento, vi poucas matérias sobre um aparelho que aparenta ser tão extraordinário.

Peço desculpas pelos puxões de orelha, mas na primeira página da revista está em destaque "Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!".

Gustavo Cordeiro
Por e-mail

Está barateando mesmo, mas não é tanto assim como você falou, Gustavo. Ainda dá para Sony pegar mais leve com os nossos bolsos e nós vamos torcer muito por isso. E obrigado por levar a sério nosso lema: nós só temos a melhorar quando temos consciência de nossos pontos fracos.

Realmente, está na hora de fazermos outra matéria mais aprofundada sobre o PS3. Fizemos uma bem completa no lançamento do console e depois seguimos acompanhando de perto as novidades dele. Mas agora, com diferentes modelos e tudo mais, um guia prático para orientar o consumidor pode vir bem a calhar. Fique tranqüilo que não vamos decepcioná-lo. E se tiver mais alguma idéia ou reclamação, não deixe de escrever.

Não adianta resistir: o PS3 vai tomar o lugar do Play 2

O PS2 E O ABISMO

Gostaria de saber o nome da música de abertura do jogo *Tales of the Abyss* (PS2) e perguntar por que há muitas matérias de PS3 e poucas de PS2. Sei que o lance agora é a nova geração, mas acredito que o PS2 ainda tem muita coisa boa a ser mostrada.

Miguel Pezinho
Paracambi - RJ

Nós também acreditamos que o PS2 ainda tem muita coisa boa para ser mostrada. Tanto que mostramos todas as coisas boas que saem para ele. Só que uma revista que se preze tem que se manter atual, concorda? Portanto, o PS3 tem cada vez mais espaço.

O nome da música de abertura de *Tales of the Abyss* é *Karma*, da banda japonesa Bump of Chicken. Motoo Fujiwara, o guitarrista da banda, lançou um CD solo em 2006 chamado Song for Tales of the Abyss, que contém a música *Karma* e versões instrumentais de outras canções do game.

DESENHANDO FRASES

Pôxa, galera. Nas promoções, vocês sempre mandam fazer desenho. Pô, só uma vez, pelo menos que eu me lembre, foi para concorrer com frase. Vocês deveriam pelo menos ser mais justos. Quem não sabe desenhar nunca vai poder concorrer? Conheço muita gente que também reclama, não sou só eu. Deveria ser um mês desenho, outro frase. Vocês deveriam alternar.

"Apoio"
Por e-mail

Desculpe por chamá-lo de "Apoio", mas foi a única identificação encontrada em seu e-mail. Pelo jeito, você não sabe desenhar, nem assinar e lê muito mal. A esmagadora maioria de nossas promoções é com frases, isso porque queremos e gostamos que o maior número possível de pessoas participe. No último ano, tivemos mais promoções de desenhos do que a média anual, mas nem assim elas superaram o número de promoções de frases. A promoção cujo resultado se encontra nesta edição, por exemplo, é de frases. Portanto, mesmo se você não sabe desenhar, suas chances de ganhar prêmios incríveis da **D&T** são grandes. Boa sorte!

A música de abertura de Tales of Abyss é Karma, da banda japonesa Bump of Chicken

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

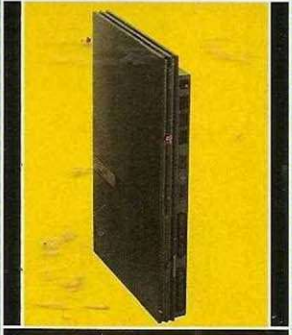
Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Informática

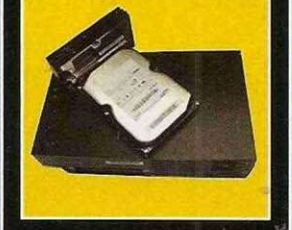
Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

POR MATHEUS BOURG

Mundo PlayStation

A Força do PS3

Divisão de games da Sony volta a dar lucro e coloca PS3 em uma posição privilegiada: agora, o console é preferência das maiores empresas do mercado

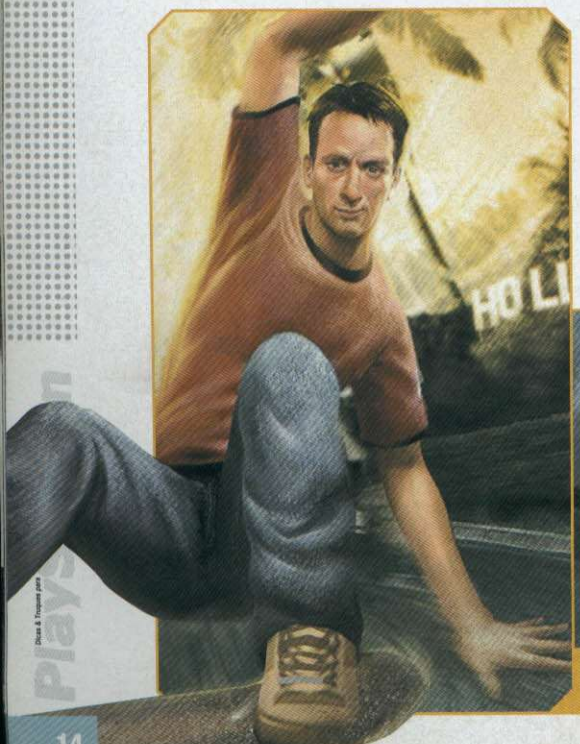
Após meses difíceis recebendo críticas pesadas e ataques publicitários, parece que a Sony já pode olhar para o PS3 com a sensação de que valeu a pena. Em uma reunião realizada recentemente para divulgar os resultados fiscais de 2007, a corporação japonesa anunciou aquilo que pouquíssimos analistas esperavam: a divisão de games da empresa voltou a dar lucro. O arrecadamento total dos produtos PlayStation durante os últimos meses ficou na casa dos US$ 120 milhões – excelente cifra se comparada ao prejuízo de US$ 500 milhões no mesmo período de 2006. No total, as vendas da divisão de games ultrapassaram os US$ 5,46 bilhões e cresceram em surpreendentes 31,2%.

Tudo bem que este resultado está atribuído, em grande parte, ao estrondoso sucesso do portátil PSP: o que interessa notar é que a companhia está em uma posição muito mais confortável do que jamais esteve nos últimos anos. E isso significa novos investimentos por parte de produtoras como a gigante Electronic Arts, que, em um relatório divulgado há algumas semanas, aposta que o PS3 deve vender mais que o X360 em 2008. Os cálculos são simples, mas a diferença é notável: enquanto o console da Sony deve totalizar os 11,5 milhões de unidades vendidas nos EUA e na Europa, a máquina da Microsoft não deve ultrapassar a marca de 8 milhões nos mesmos territórios. A distinção se dá à hegemonia da Sony na Europa, continente onde a empresa conseguiu associar a marca PlayStation ao cotidiano da população.

Conheça as plataformas que mais trouxeram retorno para a Activision em 2007:
(em % do total de vendas)
1. Xbox 360 (33%)
2. PlayStation 2 (25%)
3. **PlayStation 3 (14%)**
4. Wii (12%)

CONTINUAÇÕES NO FORNO

Já em se tratando da grandiosa Activision, que também prevê melhoras à situação do PS3 no mercado, a aposta está em entupir o console com novos episódios de suas principais franquias. O estúdio anunciou a produção de mais um *Tony Hawk* (completamente reformulado, já que *Skate* manda lembranças), dois novos *Guitar Hero* e dois novos *Call of Duty*. Parece exagero produzir dois *CoD* ao mesmo tempo, mas o fato é que *CoD5* está em produção pela Treyarch (que será lançado até mesmo para PS2), enquanto a Infinity Ward (estúdio que criou *CoD4*) está produzindo *CoD6*. A história do PlayStation 3, como você pode perceber, está apenas começando e as notícias são cada vez mais animadoras.



Quem tem um PS3 na prateleira já tem garantido anos com muitos lançamentos de qualidade

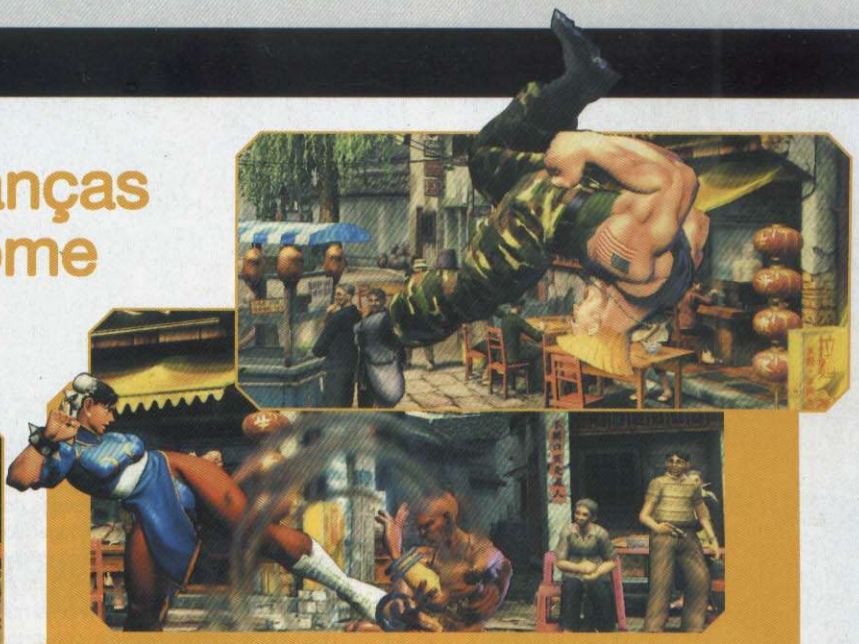
Sony revela mudanças na PlayStation Home

Visual está muito mais bonito e novos locais foram adicionados

A o que tudo indica, o adiamento da comunidade virtual PlayStation Home, que agora deve chegar ao PS3 no segundo trimestre deste ano, passou muito longe de ser desnecessário. Em um comunicado oficial, a Sony revelou uma série de mudanças que, de acordo com a empresa, é fruto do "feedback" gerado por usuários que vêm testando a comunidade nos últimos meses.

A mais notável entre as novidades é a reformulação da chamada "Home Square", aquela praça onde os jogadores podem se encontrar e conversar, que, segundo a Sony, está completamente remodelada. O mesmo vale para o cinema que, por exemplo, teve a sua arquitetura modificada, pois a companhia constatou que 12 segundos era um caminho muito longo para alcançar as salas de projeção. Por conta disso, elas foram movidas do segundo para o primeiro andar – as funções, no entanto, permanecem as mesmas.

Outra grande novidade é que será possível pagar por apartamentos mais sofisticados para alojar o seu avatar. Nas palavras da empresa, a lista conta com imóveis, que vão desde cabanas norueguesas até um quarto nas nuvens.



Mais lutadores veteranos para Street Fighter IV

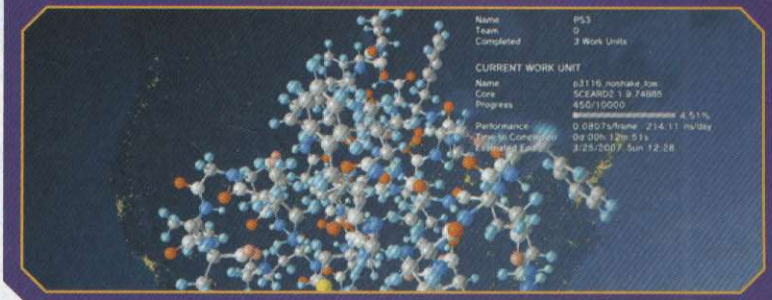
O game de luta mais esperado do ano já conta com nomes famosos na lista

Em sua edição mais recente, a publicação japonesa *Famitsu* revelou o nome de outros seis lutadores que se juntarão a Ryu, Ken e Crimson Viper em *Street Fighter IV*. Ao todo, a lista de personagens selecionáveis já traz nove opções – o número, de acordo com a Capcom, deve aumentar ainda mais conforme o lançamento do game se aproximar. Confira quem estará de volta:

- Chun-Li
- Blanka
- Dhalsim
- Zangief
- Guile
- E. Honda

Usuários do Folding@Home já ultrapassam 1 milhão

Iniciativa colabora com a pesquisa de curas contra várias doenças



Orgulhosa que só ela, a Sony revelou que o número de usuários que acessam o Folding@Home pelo PS3 já ultrapassou a barreira do 1 milhão – são cerca de 3 mil novos usuários por dia. Desde que se tornou parceira da SCEI, a Universidade de Stanford viu sua capacidade de pesquisa aumentar em níveis extraordinários – em tempo, o sistema busca entender o processo de formação das proteínas para desvendar o surgimento de doenças como Alzheimer e câncer. A universidade entre com a cabeçae e o PS3, com o poder de processamento.

Uwe Boll pode desistir dos games

Boll, finalmente, descobre que dinheiro não dá em árvores

Demorou, mas os jogadores que se sentiram insultados pelos péssimos filmes *Alone in the Dark* e *Bloodrayne*, dirigidos por Boll, podem comemorar. Após o fracasso de *Em Nome do Rei*, que arrecadou apenas US$ 3 milhões e custou 20 vezes este valor, o cineasta pode encerrar o seu ciclo de "grandes" produções. "Ficarei com filmes pequenos como *Postal* e *Tunnel Rats*, que representam a minha verdadeira paixão e podem ser feitos com orçamentos pequenos" declarou o mesmo Boll que, no ano passado, desafiou os críticos do seu filme para uma luta de boxe.

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação
+ curso de DVD's +
Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

Mundo PlayStation

Mensagem sugere episódio de Twisted Metal para PS3

David Jaffe, criador da série, já havia cantado a bola da novidade

David Jaffe, produtor de séries como *Twisted Metal* e *God of War*, já havia sugerido em um dos seus podcasts que o seu próximo jogo traria uma dica a respeito de um projeto futuro. Um grupo de fãs analisou *Twisted Metal: Head On* (PS2), juntou os números exibidos em um dos vídeos desbloqueáveis, convertem as unidades para letras e encontrou a seguinte dica: "*Twisted Metal* is on PSTHREE" (*Twisted Metal* no PS3). Bela dica!

Guitar Hero IV chega no final do ano

Quem garante é a banda inglesa The Answer

De forma inadvertida, um comunicado da banda inglesa The Answer revelou que um novo episódio do fenômeno *Guitar Hero* será lançado no final deste ano. O grupo – que dá a entender que trata-se de *Guitar Hero IV* – teve sua música "*Never too Late*" selecionada para a nova versão, ao lado de outras 19 faixas que marcaram presença na feira Miden, evento que reuniu bandas independentes e desconhecidas no final do mês de janeiro. A Activision, obviamente, optou pelo silêncio.

Sega tem prejuízo de US$ 150 milhões

SEGA™

Setor de jogos domésticos é muito "problemático"

A companhia Sega Sammy revelou os seus resultados fiscais para o ano finalizado em outubro de 2007: as vendas do grupo caíram em 15,4% em relação a 2006 e houve um prejuízo de 15,8 bilhões de ienes (cerca de US$ 150 milhões). As piores áreas foram as de diversão (parques e casas de fliperama) e o mercado interno de jogos domésticos.

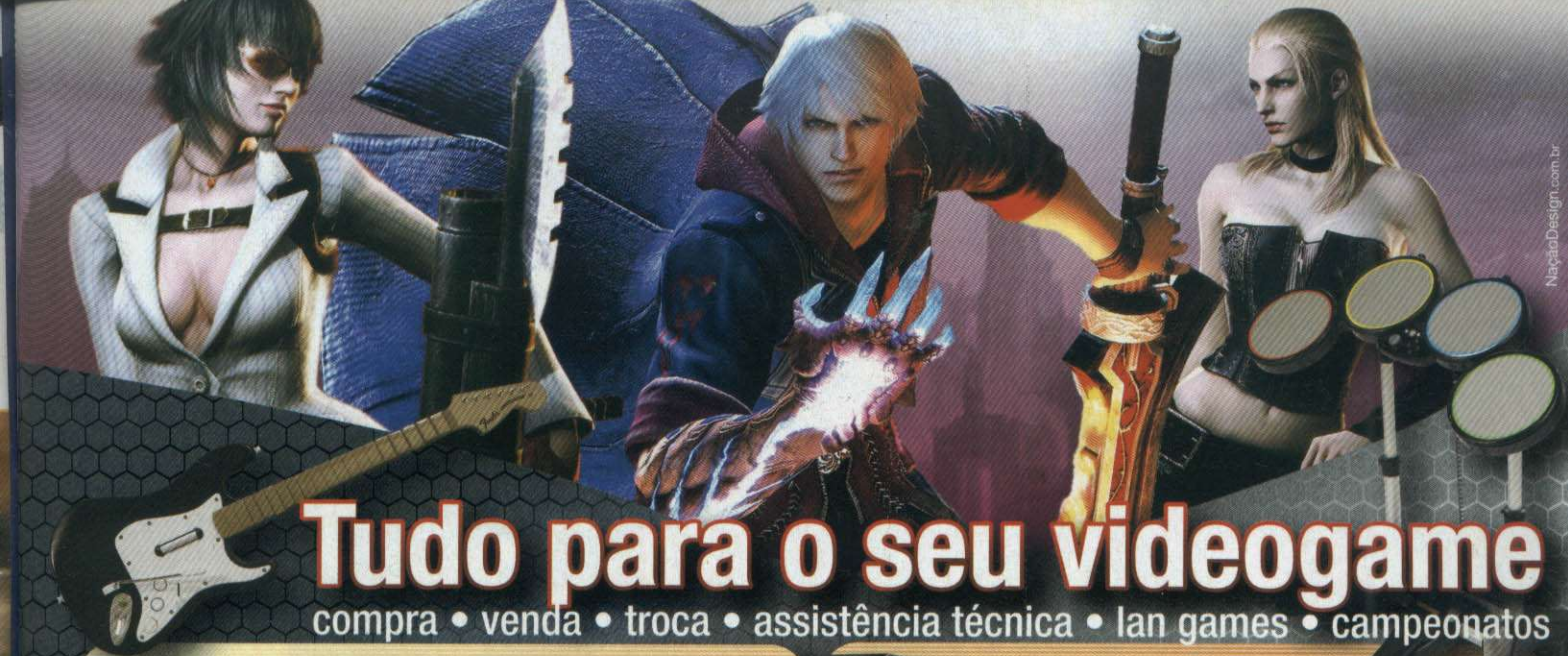
Por conta deste resultado, a produtora anunciou um plano de demissão voluntária que, estima-se, poderá aliviar os cofres do conglomerado em cerca de US$ 30 milhões ao ano. Aproximadamente 400 funcionários deverão deixar a Sega, o que representa 11% do quadro de funcionários atual.

Cérebro masculino gosta mais de jogos

Senso natural de conquista motiva os jogadores

Um estudo de pesquisadores da Universidade de Stanford, nos EUA, concluiu que o cérebro masculino obtém mais satisfação do que o feminino ao jogar videogame. Durante a pesquisa, 11 homens e 11 mulheres foram apresentados a um jogo sem saber suas regras. Com a ajuda de ressonância magnética, os médicos conseguiram identificar as áreas mais ativas durante a diversão." As mulheres descobrem as regras como os homens, mas não são motivadas pelo sucesso", explica Allan Reiss, condutor do estudo. Com o cérebro masculino, predisposto a ser gratificado pelos jogos, foi o oposto: em partidas envolvendo a conquista de territórios, constatou-se que a motivação é mais alta e proporcional ao sucesso no jogo.

Segundo Reiss, isto explicaria por que os homens tendem a ser mais territoriais do que as mulheres.



Tudo para o seu videogame

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

PC DVD

Visite nossa nova loja ampliada

Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

HOUSE GAMES ONLINE

Venha jogar PS2 por hora!

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões

VISA · MasterCard · American Express · Diners Club International · Hipercard

Visite nosso site: www.housegames.com.br

PABX: (11) **3326-0045** • **housegames@hotmail.com**

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo

Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia)

Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

www.leadership.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

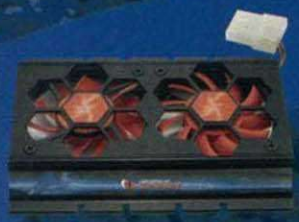
6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower



6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6442 - Cooler
Iceborg

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

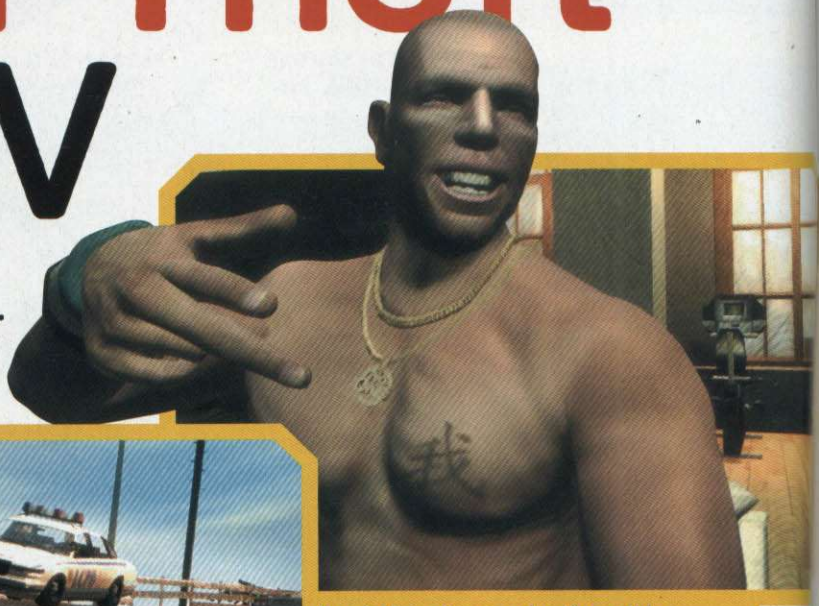
THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

Grand Theft Auto IV

Falta muito pouco para você pôr as mãos no game que vai dominar seu console por meses a fio



Brucie é um jovem pobretão metido a bombadão que promete ajudar Nico em algumas missões. Será que ele é confiável?

Perseguições são parte da rotina... uma doce rotina

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Rockstar Games
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: 29 de Abril de 2008

Após adiamentos inesperados e trailers que nos fizeram babar, finalmente a Rockstar publicou a notícia que todos esperavam: *Grand Theft Auto IV* está completamente pronto e vai chegar às prateleiras dos EUA no próximo dia 29 de abril. Empolgado que só vendo, o estúdio avisa que só falta corrigir alguns pequenos bugs e dar aquele capricho final para, em seguida, iniciar a produção em massa dos discos, que não sairão de dentro do seu videogame durante um bom tempo.

JOGO NOVO, VIDA NOVA

Com tanto alvoroço envolta deste game, é provável que você já tenha uma idéia sobre tudo o que ele promete. Em suma, trata-se da odisséia de Niko Bellic, um imigrante do leste europeu que conduzia atividades ilegais em seu território até ser expulso. Ele decide, então, viajar para os EUA para tentar a sorte com o tradicional sonho americano.

Assim acontece com os visitantes da vida real, porém, as expectativas do nosso protagonista são brutalmente quebradas quando o cara aterrissa em uma Liberty City dominada pela criminalidade e pela pobreza. Seu destino é a suposta mansão de seu primo Roman, um canalha cuja máscara cai logo no início do jogo: ao contrário do que Nico esperava, o cara não possui um centavo e vive em uma espelunca.

A surpresa, de acordo com o produtor Sam Houser, tem como objetivo fazer com que o jogador não se iluda com a possibilidade de virar facilmente um chefão do crime da fictícia adaptação de Nova York. Você começa literalmente da sarjeta e, como em um bom *GTA*, deve criar laços pessoais e profissionais com as figuras mais esquisitas que fazem parte da vizinhança. A princípio, o pacote inclui desde traficantes e cafetões até mafiosos arrependidos e – para o particular horror de Nico – uma divisão da máfia russa que parece ter contas a acertar com ele.

O elenco promete ser muito cativante e rico em canalhas

As motocas estão presentes para os fanáticos em velocidade e saltos

No trailer mais recente divulgado pela Rockstar, inclusive, é possível identificar alguns personagens por meio de rostos e apelidos. É o caso de Little Jacob, um vendedor de armas caribenho; Elizabeta, uma traficante importantíssima para a trama; e Vlad, um mafioso russo falastrão.

AS MARAVILHAS DA RAGE

No que diz respeito à estrutura e ao enredo, o game continua nos mesmos moldes de seus antecessores. Porém, isso não vale para a parafernalha técnica por trás do novo episódio. Em desenvolvimento há mais de três anos, *GTA IV* apresenta ao público duas novas tecnologias que prometem mudar drasticamente o modo como o jogo funciona. Em se tratando do visual, a cortesia é de uma ferramenta conhecida como RAGE. Por si só, ela permite que o game apresente um visual denso e realista, repleto de texturas em alta definição e cercado por efeitos de iluminação dinâmicos e complexos.

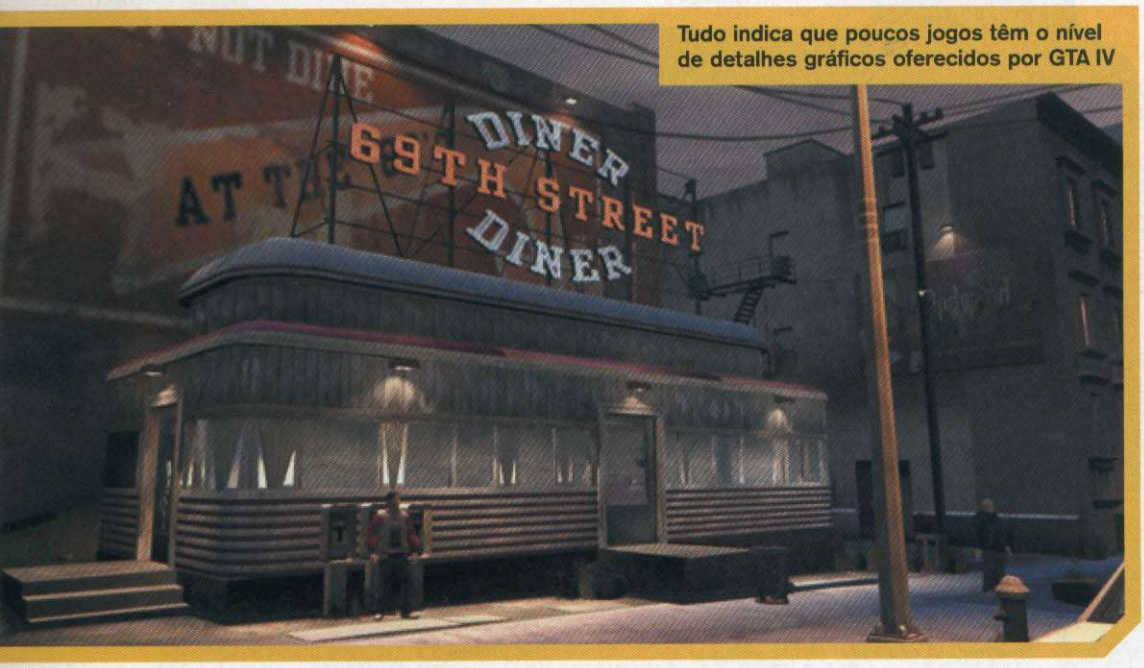
Na prática, o uso da RAGE não passa batido porque o nível de detalhe dos cenários é inacreditável. Logo no início do game, quando Nico dá seus primeiros passos pelas ruas sujas do bairro de Broker (o equivalente, na vida real, ao badalado Brooklin), é difícil não se entusiasmar com muros tomados por artes em grafite, calçadas cobertas pela poeira e reflexos da luz solar em vidraças e lataria de carros e motocicletas. Por falar na luz solar, é interessante ressaltar que, além de os dias serem notavelmente mais longos (dois minutos reais equivalem a uma hora em Liberty City), os fenômenos climáticos influenciam diretamente no comportamento dos cidadãos ao seu redor.

Mais inteligente do que jamais fora na história da franquia, a população de *GTA IV* reage instintivamente a ameaças como ventanias e tempestades – é comum, por exemplo, observar pessoas vestindo capas de chuva assim que o tempo começa a ficar feio ou em fuga durante os temporais. Será uma sensação de imersão enorme.

VIDA ARTIFICIAL

Se você reclamava da semelhança entre pedestres de *GTA* anteriores, saiba que aqui o buraco é mais embaixo. No game, as pessoas têm personalidade, conversam entre si, carregam sacolas de supermercado e até mesmo trocam de roupa. Cada um tem a sua vida e o seu jeito particular de se locomover. Cabe a você interagir para alterar tudo isso.

Os segredos e missões também estão no mar para os pilotos de lanchas



Tudo indica que poucos jogos têm o nível de detalhes gráficos oferecidos por GTA IV

EUFORIA NÃO É FRACA

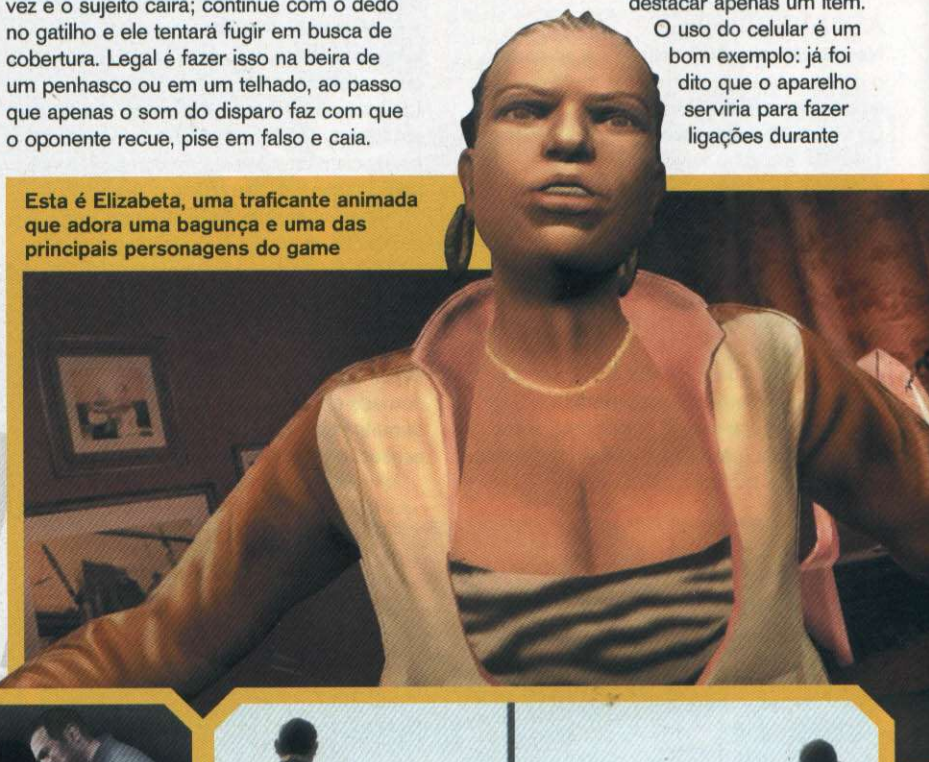
A segunda ferramenta mencionada no texto, conhecida como Euphoria, é 100% ligada à simulação física e ao modo pelo qual todos os objetos presentes no mapa se relacionam com o jogador. Graças à essa tecnologia, Nico se movimenta com um balanço jamais visto até então: é que seu corpo (ou melhor, seus pés e joelhos) estão em constante movimento com o intuito de se adaptarem à inclinação do terreno em questão. Por exemplo: caso esteja em uma ladeira, o personagem vai buscar gradativamente o ponto de equilíbrio – até isso acontecer, ele pode inclinar para frente, para trás ou até mesmo cair.

Os aguardados "contatos físicos" com os inimigos e demais personagens também vão usufruir muito da Euforia. Embora, a princípio você só possa testar os tradicionais ataques mano a mano, logo chegará a hora de utilizar uma entre as diversas armas disponíveis no game. Ao atirar em alguém, a influência da Euphoria é nada menos que espetacular: como nenhum dos movimentos é pré-definido, a resposta ao impacto dos projéteis é muito real. Atire mais que uma vez e o sujeito cairá; continue com o dedo no gatilho e ele tentará fugir em busca de cobertura. Legal é fazer isso na beira de um penhasco ou em um telhado, ao passo que apenas o som do disparo faz com que o oponente recue, pise em falso e caia.

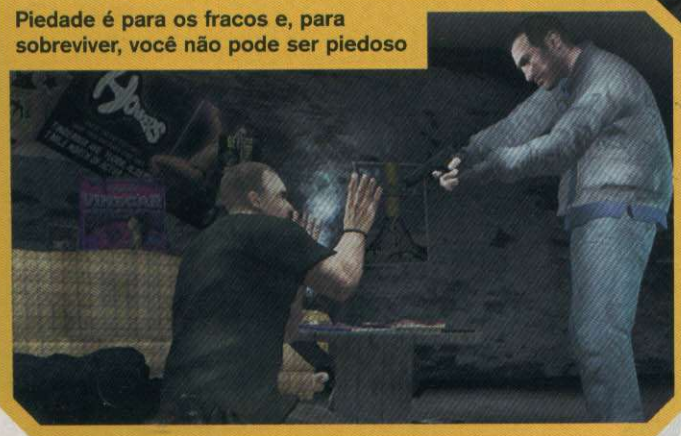
UNIVERSO VIVO

Deixando a física de lado para analisar a diversão, *GTA IV* tem tudo para satisfazer até os fãs mais exigentes. Veja o caso do mapa: alguns fãs reclamaram que ele era pequeno demais (pouco menor do que San Andreas), mas ninguém poderia imaginar o nível de detalhes que seria imposto aos prédios e demais pontos de referências que fazem parte de Liberty City. É o caso de casas noturnas, lojas, delegacias, hospitais e muitos outros locais que podem ser acessados pelo jogador sem que qualquer tela de loading interrompa a ação. Isto mesmo: não há nada que impeça de cruzar o mapa de um ponto a outro, seja de carro, moto, helicóptero ou com uma das várias embarcações marítimas, sem telas de loading.

Entre as novidades no que diz respeito à jogabilidade, é impossível destacar apenas um item. O uso do celular é um bom exemplo: já foi dito que o aparelho serviria para fazer ligações durante



Esta é Elizabeta, uma traficante animada que adora uma bagunça e uma das principais personagens do game



Piedade é para os fracos e, para sobreviver, você não pode ser piedoso

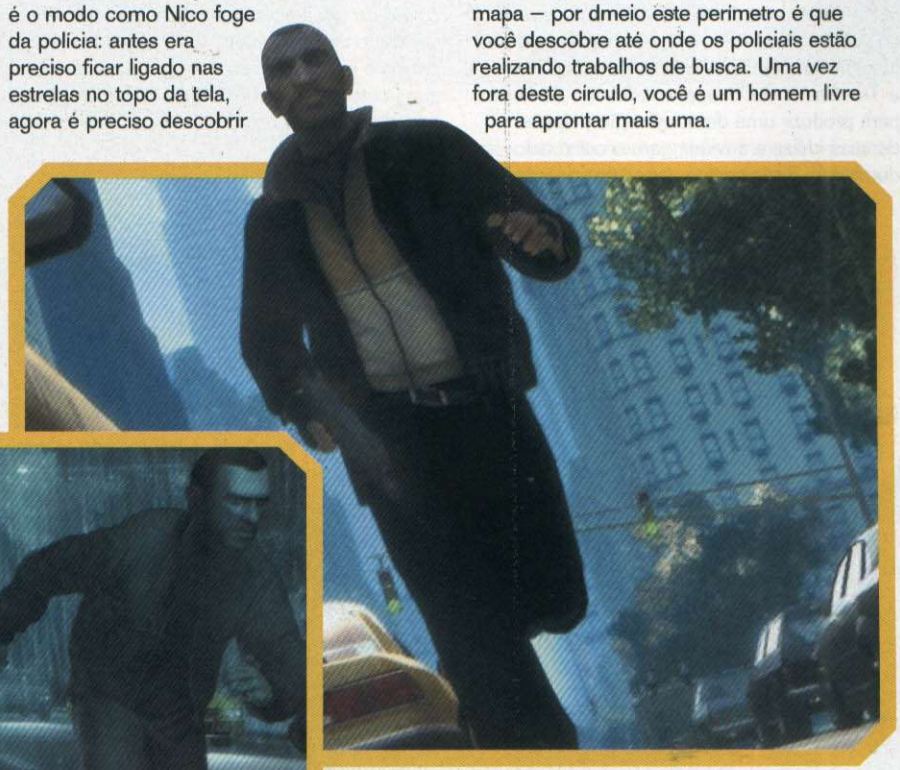
Impressiona como a Rockstar transforma pessoas normais em ícones carismáticos

MULTIPLAYER

Mesmo após já ter finalizado o jogo, a Rockstar insiste em não divulgar detalhes a respeito das aguardadas modalidades de multiplayer online que farão parte do novo *GTA*. O estúdio afirma que o público irá amar a brincadeira, mas que terá de esperar até o lançamento do jogo para descobrir como é que, de fato, se brinca.

missões e agora também sabemos que será possível utilizá-lo para ouvir música, armazenar contatos e até para discar 911 e chamar a polícia das redondezas de onde você se encontra. Isso nos leva a outro detalhe interessante: o fato de alguns carros contarem com um sistema de GPS. Por meio dele você pode solicitar que um alto-falante indique os melhores trajetos durante o passeio ou procurar por endereços de personagens e solicitar as coordenadas para encontrá-los.

As novidades ainda não acabaram. O sistema de mira, que antes se dividia entre cabeça, tronco e pernas, agora entende que o corpo humano é formado por oito pontos vitais. Assim como acontecia em *San Andreas*, no entanto, cada um destes pontos é desbloqueado de acordo com o progresso do jogador e com a evolução de suas habilidades. Ainda no que diz respeito à violência, outro aspecto reformulado é o modo como Nico foge da polícia: antes era preciso ficar ligado nas estrelas no topo da tela, agora é preciso descobrir até que ponto da cidade a sua cabeça está em risco. Fazer isso é simples, já que basta procurar por círculos azuis e vermelhos no mapa – por dmeio este perimetro é que você descobre até onde os policiais estão realizando trabalhos de busca. Uma vez fora deste círculo, você é um homem livre para aprontar mais uma.

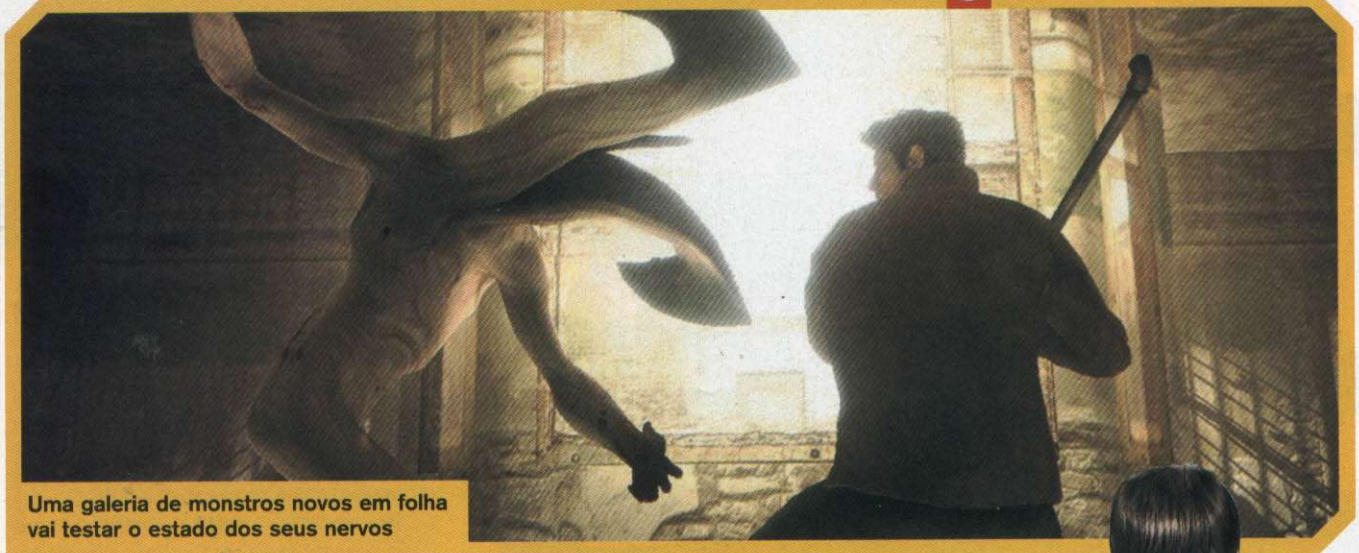


Mudanças climáticas estão ligadas ao comportamento das pessoas

Silent Hill 5

Inteligência Artificial ajustada e monstros ainda mais bizarros são os principais atrativos do maior representante do terror virtual na nova geração

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: The Collective
GÊNERO: Terror
PREVISÃO: 2008



Uma galeria de monstros novos em folha vai testar o estado dos seus nervos

Assim que soube da possível brecha para tocar o desenvolvimento do novo *Silent Hill* – o primeiro para a nova geração de consoles –, a norte-americana The Collective foi rápida no gatilho. Conhecido por sua mãozinha em adaptações como *Buffy: the Vampire Slayer* e *The Da Vinci Code*, o estúdio não demorou para produzir uma demonstração palpável de suas idéias e enviá-la para o outro lado do mundo, juntamente a toneladas de artes conceituais. O gesto conquistou a Konami, que já estava insatisfeita com o time responsável pelo duvidoso *SH4: The Room*, e garantiu a chance para a produtora ocidental cuidar de um episódio principal da saga. O resultado desta parceria é um *Silent Hill* que promete inovar sem se desligar da essência que já aterrorizou milhares de fãs ao longo dos últimos oito anos.

Moleques endiabrados adoram viver em Silent H.

LASCADO, LASCADO E MEIO

Em *Silent Hill 5*, você assume o papel de Alex Sheperd, um jovem veterano que volta para casa após vivenciar os horrores da guerra e encontra sua vida pessoal abalada. Em sua cidade natal – nada menos que uma nova cidade a ser explorada pelo jogador – o cara descobre que seu irmão mais novo e seu pai sumiram misteriosamente e que sua

Mistura de medo, angústia e ansiedade, o ambiente de Silent Hill é um paraíso para os fãs do gênero

mãe encontra-se mentalmente doente. Como não poderia deixar de ser, Alex decide investigar esta história e acaba atraído para a cidade que dá nome ao game.

O local continua do jeitinho que os fãs conhecem – as influências de *Silent Hill 2* são particularmente gritantes –, mas reserva uma série de cantos, ruas e edifícios jamais mostrados até então. O objetivo do estúdio, segundo o produtor John Allen, é fazer com que o jogador reconheça o chão por onde pisa, mas, ainda assim, surpreenda-se com locações jamais retratadas anteriormente.

O legal é que essa máxima não vale para o jogo todo, ou melhor, ao menos no que diz respeito aos inimigos que prometem aterrorizar a vida de Sheperd ao longo do game. Claro que seria muito mais fácil apenas dar um upgrade no visual da galera já existente, mas a Collective decidiu alterar as coisas por sua conta e risco. Veja o caso das tradicionais enfermeiras: embora continuem sendo criaturas grotescas e violentas, elas agora são sensuais aos moldes do filme *Terror em Silent Hill*. Ainda como no longa-metragem, elas se movem de acordo com a incidência da luz.

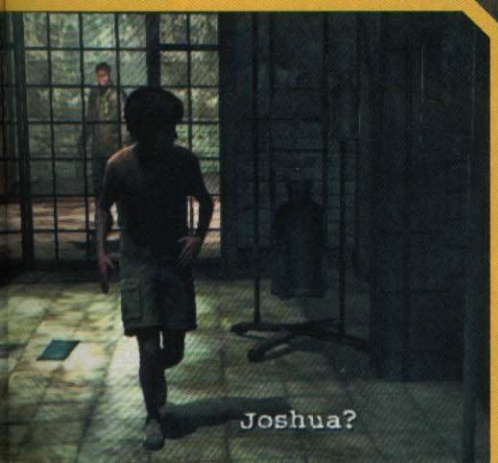
Um dos poucos quebra-cabeças revelados pela produtora consiste justamente nesta alternância entre claro e escuro. É que em um determinado momento, quando solicitado a examinar páginas e mais páginas de exames de raio x, você acaba descobrindo que a única sala onde há um foco de luz está oportunamente recheada de enfermeiras. Elas só não são tão assustadoras como um inimigo inédito, de nome Siam. Imagine uma besta composta por dois corpos mutilados e ligados por uma tira de couro. Pronto? Pois agora imagine que ela é ágil o suficiente para alcançar altas velocidades e correr atrás de você.

Este, na verdade, é um dos pontos nos quais *Silent Hill V* se sobressai: a Inteligência Artificial dos oponentes. Graças a uma reformulação total no sistema, agora os monstros possuem movimentos aleatórios (cada um possui sete tipos distintos de comportamentos, por exemplo) e todos sabem abrir as mais variadas portas. Não bastasse esse balde de água fria no pessoal que fugia descaradamente apenas se trancafiando em uma sala virtualmente inalcançável, também não há mais aquele papo de identificar um inimigo a distância e tentar passar pela fera de mansinho. No game, é mais provável que o bicho corra na sua direção antes mesmo que você descubra onde ele está.

O clima de suspense psicológico está garantido, segundo a The Collective

Shepard sabe manejar armas e poderá aterrorizar os monstros

Enigmas envolverão estratégia em locais habitados por seres diabólicos



ARMADO E PERIGOSO

Sheperd não é um soldado veterano à toa. Com 22 anos e com um extenso currículo militar, o cara sabe muito bem lidar com armas e com combates mano a mano, ou seja, é melhor preparado do que qualquer protagonista que já conhecemos na série. Em *Silent Hill V*, o foco está em uma mecânica dinâmica na qual se sobressaem dois tipos de golpes: os fortes, associados a porradas realmente expressivas; e os fracos, geralmente utilizados para esquiva ou defesa. A meta é fazer com que o jogador sinta-se livre para lutar sem a sensação automatizada comum em jogos do gênero e interaja quase instintivamente com armas e objetos ao redor.

TRAUMAS

Reza a lenda que os inimigos de *Silent Hill* sempre têm alguma coisa a ver com os medos do personagem principal. Como Alex é um veterano de guerra, provavelmente o cara já viu muitas coisas que gostaria de esquecer. Só nos resta torcer para que ele não as esqueça.

Brütal Legend

Este é Eddie. Qualquer semelhança com Jack Black não é mera coincidência

Deixe a cabeleira crescer e prepare-se para curtir o mais ambicioso game musical já criado desde os tempos de Guitar Hero

Ouvir Tim Shafer falando sobre *Brütal Legend* é, no mínimo, contagiante. Responsável por jogos espirituosos como *Psychonauts* e *Grim Fandango*, o produtor acredita que o seu mais novo projeto é simplesmente o mais pessoal de toda a sua vida: afinal, trata-se de uma verdadeira ode ao bom e velho Heavy Metal – nada menos que o estilo predileto do programador.

A idéia de *Brütal Legend* consiste em ignorar o fato de que se trata de um jogo de pura pancadaria e ir além, investindo em uma trama inteligente e, óbvio, em um sem-número de referências e clichês relacionados ao estilo musical consagrado por bandas como Black Sabbath, Motörhead e Wolfmother. Mais do que isso, porém, *Brütal Legend* é a prova definitiva de que o metal não é pesado à toa.

AÇÃO SEM PUDOR

O personagem principal é Eddie Riggs, um talentoso músico que compartilha a voz e a feição de ninguém menos que Jack Black, ator fanático por rock ligado à produção do game. No roteiro – escrito pela mesma trupe dos jogos citados no início do texto – Eddie é transportado de volta no tempo após entrar em contato com um artefato misterioso. Seu destino é a chamada Era do Metal, um planeta onde todo e qualquer elemento foi descaradmente retirado de capas e mais capas de álbuns musicais reais. Uma vez no local, o seu objetivo é libertar as diferentes espécimes de metaleiros espalhados pelo mapa e, em conseqüência disto, satisfazer os Deuses do Rock.

Não basta ter uma guitarra eletrificada, há que ter um busão do mal

De punks a emos, chega a ser curioso notar como *Brütal Legend* explora os principais estereótipos envolvidos no mundo do metal pesado. E como estamos falando de um jogo de pura pancadaria, outro item que não poderia ficar de fora é a violência exagerada. Por aqui, ela aparece na forma de três modalidades de ataques disponíveis para o jogador. O primeiro é um machado maior que o próprio Eddie; em seguida, vem uma guitarra cujos solos e riffs são capazes de executar as mais variadas magias. Por fim, há ainda que se considerar o poder das pessoas à sua volta. É que "cooperação" é uma palavra-chave no game. Além da possibilidade de recrutar outros personagens para a sua gangue, o jogador pode trabalhar com eles durante combos conjuntos e até mesmo indicar ordens básicas por meio dos direcionais digitais.

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Double Fine Productions
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: 2008

Sua fúria no manejo da guitarra gera raios devastadores. E ainda há a opção de usar várias notas para diversificar

Ao ler tudo isso, é bem provável que você se pergunte se não seria legal caso o jogo seguisse a linha de *Grand Theft Auto*. Pois ele segue, e muito bem, obrigado. Já que o próprio gênero musical associado ao game é cercado por polêmicas e, geralmente, ligado à falta de limites e pudores; o politicamente incorreto passa longe de ser um tabú em *Brütal Legend*. Caso deseje, o jogador pode explorar os cenários gigantescos até cansar, por exemplo, ou investir em relacionamentos amorosos para, em seguida, sair atropelando as figuras mais esquisitas que encontrar montado em sua Harley-Davidson.

JOGO (RELATIVAMENTE) SÉRIO

Por mais divertida que possa parecer, a aventura de Eddie também envolve muito trabalho: afinal, cabe ao cara aquela missão envolvendo a libertação do povo escravizado na tal era. Em se tratando desta porção mais linear – ou até mesmo séria, por assim dizer –, o esquema de jogo não apresenta nenhum segredo. E apesar do foco na pancadaria (espere por muito sangue e movimentos violentos, como decapitações e afins), o legal é notar que nem sempre basta descer a lenha em todo mundo. Lembra-se da tal cooperatividade que mencionamos? Pois ela existe na forma de movimentos especiais, que só podem ser executados em conjunto. Caso una-se a um headbanger, por exemplo, Eddie o jogará para o alto para que, em seguida, o cara caia em grupos inimigos como se fosse um míssil.

Já no que diz respeito à guitarra, o sistema exige apenas a participação do jogador e, assim como no caso dos ataques conjuntos, não exibe complicações. De posse do objeto, você deve simplesmente testar diversas combinações de notas (no caso, botões) e ver quais efeitos elas reproduzem. Caso acerte no som, Eddie é capaz de acalmar os inimigos ou causar erupções vulcânicas e outros fenômenos apocalípticos.

Referências a bandas e capas de álbuns dão todo o charme

△ MORTE AO EDDIE

A morte pede carona. Este é o naipe dos inimigos de Eddie em *Brütal Legend*. Prepare-se para enfrentar esqueletos, morcegos, licantropos e toda a sorte de animais peçonhentos e infernais. Sinistro, mas deliciosamente explosivo.

Rainbow Six Vegas 2

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Ubisoft Montreal
GÊNERO: Tiro
PREVISÃO: Março de 2008

Ubisoft age na surdina e produz os moldes da continuação de um dos melhores games de ação de 2007

A Ubisoft desenvolveu a seqüência para *Rainbow Six Vegas* na maior surdina. Como resultado, poupou o tempo de milhares de pessoas ao redor do planeta que, como nós, não saberiam listar pontos nos quais uma possível continuação poderia se sobressair. Em *Vegas 2*, o foco é aperfeiçoar a Inteligência Artificial dos soldados aliados e inimigos, incrementar a quantidade de armas e, curiosamente, em recompensar os jogadores pelo frustrante final do primeiro episódio – não vale nem a pena lembrar...

A história do game não começa necessariamente de onde o primeiro terminou – foi abruptamente cortado, diga-se de passagem –, mas cerca de cinco anos antes dos acontecimentos presenciados por Logan (ou seja, por você). Trata-se de uma missão desenhada especialmente para mostrar os motivos que levaram um certo ex-colega a virar a casaca: após essa explicação, aí sim, o jogador é levado para o instante exato no qual o primeiro capítulo fora abandonado. Em *Vegas 2*, o personagem principal é Bishop, um(a) comandante que pode ser customizado de cabo a rabo e que logo é recebido por dois de seus antigos subordinados.

EXPERIÊNCIA RECOMPENSADA

Com exceção do apreço ao ritmo e andamento da trama, o principal atrativo de *Vegas 2* promete ser o uso do PEC (sigla em inglês para "criação persistente de elite"), sistema com o qual o público já está mais do que acostumado, durante qualquer tipo de partida realizada pelo jogador. Isto mesmo: agora, o jogo permite que o seu personagem evolua como se fizesse parte de uma partida de multiplayer online. O objetivo é basicamente o mesmo de *Call of Duty 4*: fazer com que, à medida em que você se torne um soldado melhor, novos itens e segredos sejam desbloqueados. A diferença é que, ao contrário do que acontece no jogo de guerra futurista, aqui você pode acompanhar suas conquistas em tempo real.

De acordo com a Ubisoft, o computador avalia automaticamente as táticas utilizadas pelo jogador (ou seja, o modo como ele lida com ameaças e inimigos, se age com cautela ou não, entre outras coisas) e utiliza estas

Esqueça os cassinos: desta vez, as missões rolam em boates e nas ruas

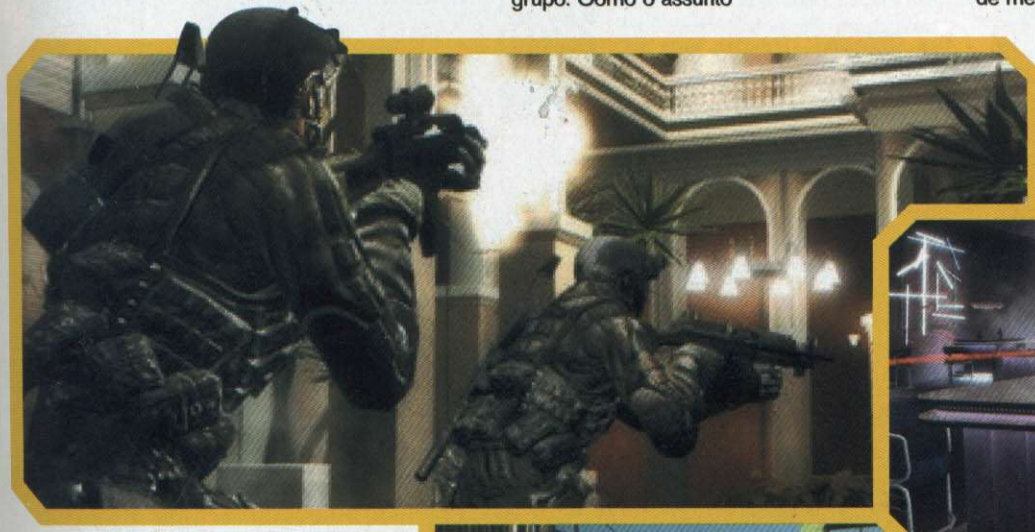
O modo cooperativo ganhou novas atrações tanto online quanto offline

informações para determinar a quais das 11 novas armas ele terá acesso. Por falar nelas, inclusive, é importante ressaltar mais uma vez a influência de *COD 4*: sabe aquele esquema de os projéteis ultrapassarem paredes e demais objetos? Pois a regra também é válida por aqui – mais ainda, na verdade, se considerarmos que os cenários são completamente destrutíveis.

Outro destaque de *Vegas 2* que não vai passar batido é o exagerado foco na jogatina cooperativa: no game, todos os cenários foram desenhados tendo em mente a presença de um grupo formado por quatro pessoas – o jogador principal, seus dois parceiros e um outro agente que pode ser tanto um amigo conectado ao mesmo console ou por meio da PlayStation Network. Aos moldes de jogos online como *Halo 3*, na ausência de uma comparação melhor, o jogo permite que uma pessoa entre na sua sala mesmo com a campanha em andamento – o convidado, inclusive, coletará os mesmos pontos de experiência obtidos pelo resto do grupo. Como o assunto é evitar ao máximo uma competição desnecessária, o seu amigo jamais vai desbloquear mais itens do que você.

Por conta desse foco no co-op, a Ubisoft garante que os cenários da seqüência serão basicamente menores do que os do primeiro game: de acordo com a produtora, o objetivo é fazer com que o jogador não perambule desnecessariamente e encontre logo os seus alvos. Chato? Nem tanto. Embora a decisão certamente não agrade a todos, o game promete compensar no que diz respeito à direção de arte. Como a versão anterior abusou dos cassinos de Las Vegas, agora as missões acontecem em clubes de jazz, boates noturnas, estações de metrô e até mesmo nas próprias ruas.

Mais que isso, as missões rolam simultaneamente em todas as plataformas, ao contrário do que aconteceu com o primeiro episódio da série, lançado inicialmente apenas para o X360.



Os novos cenários são destrutíveis e as balas atravessam as paredes mais finas

ESTRATÉGIA

As melhorias criadas para refinar os controles, aliadas aos cenários menores e a melhor Inteligência Artificia,l vão deixar a ação mais intensa e empolgante. Isso não quer dizer que você vai poder agir como Rambo, muito pelo contrário, a necessidade de ação cooperativa e estratégica será ainda mais presente em *Vegas* 2. Há que pensar antes de agir e coordenar o seu grupo.

Bionic Commando Rearmed

Reformulado com capricho, game que virou febre no final dos anos 80 está a caminho da PlayStation Store

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: GRIN
GÊNERO: Plataforma
PREVISÃO: 2008

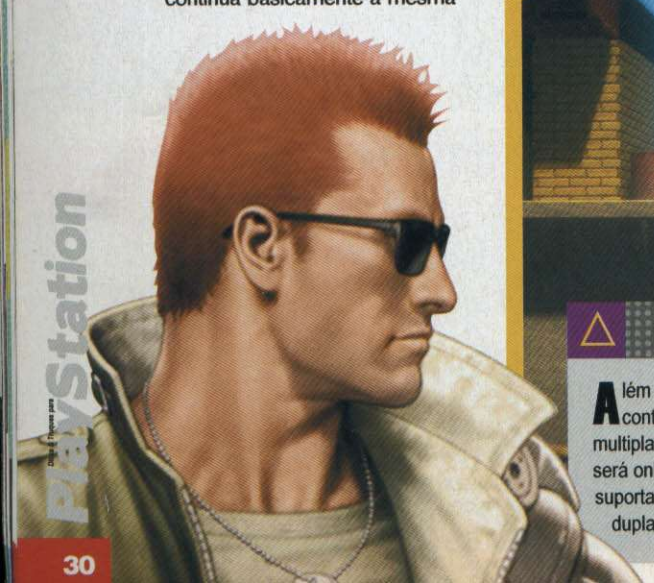
Mistura de temas complexos como nazismo e tecnologia supermoderna em um game de plataforma, este clássico dos anos 80 vai ganhar cara nova para emplacar no Play 3. Foi por volta deste período que a Capcom lançou, a princípio para fliperama e depois para NES, o irreverente *Bionic Commando*, uma obra cuja principal meta consistia em dar um novo fôlego aos jogos de progressão lateral. O jogo fez tanto sucesso que, obviamente, ganhou inúmeras seqüências após o seu lançamento: nenhuma, entretanto, tão fiel à versão original como *Rearmed*. Programada para engordar a lista de games disponíveis para download na PlayStation Store, a releitura conta com um visual caprichado e com inúmeras novidades.

FIEL, MAS COM SEU ESPAÇO

Para aqueles que não se lembram ou não curtiram o episódio original, *Bionic Commando* coloca nas mãos do jogador a difícil tarefa de impedir a ascensão de um grupo de nazistas que, em um futuro um pouco distante, conseguiu ressuscitar seu líder Adolf Hitler e planejam dominar o planeta. Tudo bem que os termos não são bem esses – a versão ocidental troca o termo Nazzi por Badds e Hitler por Master D –, mas a trama continua basicamente a mesma de sempre. O legal é que, apesar de se manter fiel, o novo roteiro também conta com inúmeros diálogos e cenas adicionais para complementar a história original.

Do ponto de vista prático, *Rearmed* não foge do capítulo original ao manter os visuais em 2D – ainda que caprichados com a ajuda de efeitos de iluminação, partículas e de texturas em alta definição – e a presentear o jogador com a divertida possibilidade de utilizar um braço mecânico para alcançar locais altos e saltar sobre precipícios. Na verdade, o jogo vai além e permite que você utilize o tal braço para outras tarefas, como capturar itens ou agarrar e arremessar inimigos para longe.

O esquema continua o mesmo de sempre, com uma interessante exceção no que diz respeito ao uso de armas: haverá a possibilidade de aperfeiçoá-las com o decorrer da aventura. A produtora espera simular com fidelidade o uso de cada item para que, ao manusear uma escopeta, por exemplo, Spencer sofra aquele tradicional e violento "coice". Este recuo, por sua vez, pode impulsionar o personagem pelo cenário e permitir que ele consiga se livrar de determinadas situações.



Este clássico retocado é o exemplo para que muitos outros dinossauros voltem à cena

COMBATE ONLINE

Além de todas estas novidades, *Rearmed* contará com uma modalidade de multiplayer cooperativa. Não se sabe se ela será online ou apenas local, apenas que vai suportar até dois jogadores e permitirá que a dupla curta a campanha solo de cabo a rabo.

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
METRÓPOLE
Games
www.metropolegames.com.br
ICON
Rogue Galaxy
VISA
MasterCard
REDE SHOP
Losango
Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

POR FABRÍCIO CALEFFI

Devil May

As cenas de ação de *DMC* são famosas pelo exagero e, na nova versão, você vai babar com animações muito mais absurdas

A série mais repleta de estilo e cenas de efeito foi turbinada sem dó

Devil May Cry é uma série que nunca sabemos onde vai parar e, principalmente, onde o próximo capítulo da cronologia vai se situar. A série começou com Dante folgadão em seus primeiros serviços como caçador de demônios. Quase perdemos o Dante "cool" do primeiro game para um caçador frio, enigmático e caladão no game seguinte, a versão cronologicamente mais antiga. *Devil May Cry 3* voltou à juventude do herói, porém com doses exageradas de humor. Após tantas mudanças, Dante surge em *DMC4* para revelar as suas atividades entre o final de *DMC* e *DMC2*.

O início da nova aventura deixa os fãs perplexos diante de um Dante à lá "justiceiro de Quentin Tarantino", mas o enredo bem amarrado explica tudo aos poucos. Isso após pelo menos metade do game, porque, apesar de o protagonista oficial ser Dante, quem se destaca na metade inicial é Nero. O estreante é um jovem caçador de demônios com uma personalidade mesclada de Dante e Squall (*Final Fantasy VIII*), trazendo mais sentimentos e até romance em meio a todo o tiroteio.

Além de dar uma cara nova à boa parte do game, Nero e seu Devil Bringer – como o Devil Trigger de Dante – permitem criar combos animalescos, possibilitando agarrar os inimigos a distância e arremessá-los com a projeção de um braço demoníaco. A espada de Nero também tem destaque, com um acelerador que ativa um motor semelhante ao de uma motosserra.

ALUGUEL DEMONÍACO

Os inimigos causam certa estranheza – alguns lembrando criações de Tim Burton e outros tão caricatos que parecem fugitivos de um episódio de *Power Rangers* (infelizmente). Outra novidade é que as habilidades são praticamente alugadas, já que você as compra usando as Proud Souls (recebidas ao final de cada missão) e pode reaver o que gastou para trocar suas compras, o que traz uma certa estratégia ao game, já que a configuração do personagem pode (ou não) permitir o acesso a certos locais.

Devil May Cry 4 conseguiu trazer todo o prestígio da série para a nova geração, com gráficos belíssimos, jogabilidade cheia de novidades e reunião dos principais personagens da série, além da inclusão de estreantes. O replay do game também está ótimo, com diversas missões secretas para testar as suas habilidades e um modo especial para passar horas na tentativa de sobreviver a hordas de monstros – e se você achava impossível o nível Dante Must Die das versões anteriores, experimente o novo Hell or Hell para saber o que é chorar de nervoso com um joystick nas mãos.

NERO

Treinado para ser um Cavaleiro Sagrado da Ordem da Espada, Nero conseguiu encarar Dante praticamente de igual para igual graças ao Devil Bringer, o seu braço demoníaco.

Cry 4

FICHA DEVIL MAY CRY 4

DISTRIBUIDORA: Capcom
PRODUTORA: Capcom
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 9,5
CONTROLE: 10
ÁUDIO: 9
REPLAY: 9
ACABAMENTO: 9

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 14 horas (sem pressa); 20 horas (100%)
SEGREDO: 4 níveis de dificuldade, missões secretas
CURVA DE APRENDIZAGEM: Alta, apesar da enorme quantidade de golpes

NOTA 9,0 Excelente

DANTE

Filho do lendário Sparda, demônio que morreu para salvar a humanidade, Dante é mestiço de demônio e humanos. Suas pistolas são Ebony e Ivory (referência a uma música dos Beattles..

ROTEIRO

Reviramos todo o inferno e voltamos para ensiná-lo a sobreviver. Como é de praxe da série, você não conseguirá 100% do game na primeira vez que jogar, tampouco dá para concluir todas as Secret Missions, por isso, termine o game uma vez, fortaleça o seu caçador e volte para atormentar os demônios novamente. Boa caçada!

Encontrar o ponto fraco dos monstros significa não passar raiva nos difíceis combates do game

MISSION 1
BIRDS OF A FEATHER

1. Fuzile Dante a distância. Em seguida, pule para desviar das rajadas de tiros. No próximo passo do tutorial, segure R1 e esquive-se com ← ou → + ✖. No ataque, repita o combo ▲,▲,▲,▲ três vezes. Fique perto de Dante e faça ←+R1+▲ para jogá-lo para o alto. Quando Nero revelar o Devil Bringer, aproxime-se de Dante e aperte ● – repita três vezes. No confronto contra Dante, use tudo o que aprendeu e quebre os bancos para encontrar as orbs.

MISSION 2
LA PORTE DEL'ENFER

2. Quebre os bancos e lixeiras para pegar orbs. Destrua os monstros e atravesse o pátio até a porta com uma orb na frente e entre por ela. Logo na entrada, à esquerda da porta, suba nos degraus, pule e aperte ✖ novamente para impulsionar na parede e pegar a orb dourada no buraco. Quebre os barris, suba pelas escadas e acabe com os inimigos. Destrua tudo na sala e saia pela porta. Entre pela outra porta do corredor, desça até a parte mais baixa do cenário e pegue o item Evil Legacy no pilar. Volte até o andar mais alto e use R1 + ● na grade para pegar a grande orb.

3. Desça as escadas, aperte R1 + ● nas celas para pegar a estrela e a orb verde. Vá até a plataforma azul e use o mesmo movimento para chegar ao andar superior. Siga para esquerda, use a plataforma azul e vá até a porta no final. No lado de fora, use a plataforma e atravesse a área para encontrar a primeira **Secret Mission**. Siga pela direita e atravesse pelas plataformas até o terraço. Mate os inimigos e passe pelo portão.

4. Pule para aprender a usar o Exceed – aperte L2 para acelerar o motor e fortalecer os ataques da espada. Acabe com os inimigos e ataque a pepita de orbs vermelhas até explodi-la. Logo ao lado dela, siga as orbs nos telhados e pegue mais uma Blue Orb. Desça e siga o caminho até o portão. Ao sair, logo à esquerda, há uma orb vermelha que pode ser pega com o pulo duplo. Siga pelas docas até o fim e atravesse pela plataforma luminosa. Entre pela porta, enfrente os inimigos e acerte o mecanismo azulado até que ele desfaça o encanto na passagem. Suba, siga as orbs vermelhas, atravesse a porta e ative o painel.

Poderes demoníacos são como ferramentas a serviço da arte neste game de Stylish Action

5. Volte até as docas e vá para a plataforma à direita. Aqui você aprenderá a Provocação (Taunt); use-a para aumentar o rank de estilo durante os combates. Compre Speed, corra e, quando ficar mais veloz, aperte SELECT para dar um chute duplo. Atravesse pela ponte, entre pelo grande portão e siga o túnel. Caia na água à direita para pegar as orbs, suba na parte mais alta e use R1 + ● para escalar até a plataforma mais alta. Ataque o monstro-estátua até que o seu rank de estilo alcance o nível A para ganhar um fragmento de orb azul.

6. Siga pela direita para encontrar uma Divinity Statue e comprar itens e habilidades (Skills). Siga pela porta à direita, suba as escadas e prepara-se para o encarar o primeiro chefe, Berial. O ponto fraco do demônio é a cabeça, mas ataques em todo corpo causam dano. Desvie das espadadas e corra para longe quando ele emitir um brilho intenso; quando o fogo do demônio apagar, agarre-o com o Devil Trigger ativado (L1 + ●). Após derrotar o monstrengo, siga pelo caminho de onde sairam as orbs e prossiga a sua jornada.

MISSION 3
THE WHITE WING

7. Siga pelo túnel e entre à esquerda na bifurcação. Quebre a porta de madeira e a pedra atrás dela. Siga pela outra entrada e suba até o topo da caverna – quando já tiver o Air-Hike e o Snatch 3 equipados, volte aqui e suba além deste ponto onde parou para pegar um fragmento de orb azul. Atravesse pela passagem e suba pela outra passagem com uma escada. Quebre a porta e saia da caverna. Saindo da caverna, à esquerda, suba até encontrar a grande orb vermelha.

8. Volte, siga pelo caminho da direita e quebre os pilares mais finos fincados na neve. Quando cair, destrua os novos inimigos, quebre os pilares mais finos e siga pelo portal até o castelo. Acompanhe as dicas a seguir para seguir pelo caminho mais curto, porém, se quiser coletar mais orbs, vasculhe o castelo todo, pois boa parte dele é acessível logo de cara.

9. No salão, siga pela porta à esquerda, vá para a direita, entre no corredor à esquerda e passe pela porta. Atravesse o salão com água, suba pelas escadas e atravesse o salão por cima. Preste atenção ao movimento das esferas onde Nero se agarra e acione o comando rapidamente para passar de uma esfera à outra, ou você vai cair e terá que enfrentar todos os inimigos do salão alagado. Chegando ao outro corredor, atravesse pela porta e siga para cima até a outra porta. Vá em frente, desça pelas escadas e suba para o outro lado do castelo – a estátua-monstro vermelha é para Dante, então Nero não consegue atacá-la. Siga em frente, elimine os inimigos e desça a escadaria ao final.

10. Dentro do castelo, siga pelo caminho, ative o mecanismo azulado, desça e entre pela porta à direita. Acabe com os inimigos e a mobília da sala antes de seguir pela porta da esquerda. Siga até a estátua dourada e entre pela passagem próxima dela, à direita. Aparecerão novos inimigos de armadura, os angelos. O ponto fraco deles são as costas, então pule sobre eles e ataque-os por trás com agarrões e espadadas. Contra os inimigos alados, pule e agarre-os no ar. Vá ao próximo cômodo da sala, pegue o item Anima Mercury posicionado no pilar.

NÍVEIS DE DIFICULDADE E OUTROS SEGREDOS

NÍVEIS DE DIFICULDADE
- **Son of Sparda**
Termine na dificuldade Devil Hunter.
- **Dante Must Die**
Termine na dificuldade Son of Sparda.
- **Heaven or Hell**
Termine na dificuldade Son of Sparda.
- **Hell or Hell**
Termine na dificuldade Dante Must Die.

ARTWORKS
- **Imagens dos personagens e ilustração "The Two Heroes":** termine no nível Human.
- **Ilustração "The cast":** termine o game no nível de dificuldade Devil Hunter.
- **Publicidades e Ilustração "The demons":** termine na dificuldade Son of Sparda.
- **Ilustração "Demon Invasion":** termine na dificuldade Dante Must Die.
- **Ilustração "The ladies of Devil May Cry":** termine na dificuldade Heaven or Hell.
- **Ilustração "Light from the Demon Blade":** termine na dificuldade máxima, Hell or Hell.

MODO SURVIVAL: BLOODY PALACE
Termine na dificuldade Devil Hunter.

ROUPAS ESPECIAIS
Super Nero e Super Dante: termine o game na dificuldade Dante Must Die.

Inimigos exageradamente frescos merecem surra de espada. Ops...

Cenários bem construídos? Pfff! O melhor da nova geração são as gatas

MISSION 4 COLD BLOODED

11. Vá até a estátua mostrada no vídeo com uma Gyro-Blade e aperte ● para ativá-la. Ataque-a com sua espada até que ela destrua o portão azul. Prossiga e volte até a sala cheia de móveis. Use a Gyro Blade no fundo da sala para acabar mais rápido com os inimigos e volte ao salão principal. Ative a Gyro Blade no andar inferior e destrua o sarcófago azulado. Ainda neste andar, entre pela porta à esquerda do mapa e siga pela direita até avistar a porta bloqueada com duas Gyro Blades à frente. Ative uma delas e a empurre pelo caminho por onde você veio até destruir o portão no final. Ative a outra Gyro Blade, dê duas espadadas nela e volte destruindo os inimigos pelo caminho, deixando-a em uma das plataformas iluminadas, ao final.

12. Continue pelo corredor (à direita do mapa) e entre na porta à esquerda. Destrua os inimigos, atravesse para a outra sala e ative a Gyro Blade à esquerda para destruir o cuspidor de chamas com ela – isto vai revelar a **Secret Mission 2**.

13. Saia pela porta, destrua os inimigos e ative o painel à esquerda. Ative a Gyro Blade e leve-a pelo corredor até as outras três sobre as plataformas; coloque-a na plataforma restante, atravesse pela nova porta e prepare-se para e chefe: Bael.

14. Ataque as mulheres e, quando o sapo aparecer, vá para cima dele, mas evite atacar de frente. Toda vez que ele soltar o corpo no chão, agarre-o de frente para causar mais danos; caso ele o engula, ative o Devil Trigger para ser cuspido. Quando as mulheres reaparecerem, bata um pouco nelas e agarre-as para fazer o sapo reaparecer. Quando ele pular alto, esquive-se da sombra para não ser esmagado. Após derrotá-lo, pegue as orbs e saia pela porta à esquerda.

MISSION 5 TRISAGION

15. Use o Snatch para derrubar os monstros de capa no chão e ataque suas formas reais. Após derrotá-los, destrua todas as lápides e estátuas para pegar orbs. Preste atenção quando seu braço brilhar, isso significa que há orbs ocultas (aperte ● para que elas

Você olharia o decote de uma mulher com uma arma dessa? Simmm

Lucifer é a última arma de Dante. Além de múltipla, ela explode os adversários perfurados

apareçam) ou Secret Missions por perto. Destrua a estátua no topo da fonte congelada, deixe aquelas esferas no alto para pegar mais adiante no game e siga para a escada, entrando pela porta no topo – debaixo da escada está o **Secret Mission 3**. Na sala após da porta, atrás do espelho, está o **Secret mission 10**. Saia da sala, ative o mecanismo à direita e ative a Gyro Blade, empurre-a pela plataforma de metal e destrua o pilar na outra ponta desta.

16. Quando cair no buraco, pegue o Wing Talisman no pilar e volte para cima, pulando pelas plataformas vermelhas. Há orbs ocultas na cela do andar do gárgula com uma orb vermelha na boca e uma pepita de orbs no andar do gárgula com a orb azul – há uma Holy Water na boca desse gárgula.

17. Volte pelo salão alagado e vá para o salão principal. Suba na plataforma vermelha no meio do salão e pule sobre o lustre para quebrá-lo. Passe pelo buraco no quadro, desça pelas escadas e use o Snatch para pegar a Vital Star atrás das grades.

Os fantoches endiabrados estão aí para isso mesmo: para servir de cobaias para suas armas apelonas

MISSION 6 RESURRECTION

18. Siga pela porta e, antes de cair, dê a volta pela beirada e pegue o fragmento de Blue Orb. Pule no buraco, siga pela porta e, quando as barbatanas aparecerem, ataque até poder acertá-las com a espada ou até que os monstros saiam do chão: aí é só terminar o serviço e seguir pelo túnel. Entre pela porta e bata no dado para fazê-lo rodar até que o pino do seu personagem chegue à última casa – aparentemente, socar o dado e depois atirar nele fornece resultados mais favoráveis. Quando terminar o percurso, saia pela porta e encare o chefe Agnus.

19. Ataque o vidro na frente de Agnus com a sua espada ou pegue os monstros-espada fincados no chão. Assim que o gerador começar a fazer barulho, pule e fique sobre ele até a descarga elétrica terminar. Quando os monstros-espada começarem a emitir um brilho vermelho, ataque-os – eles ficam mais vulneráveis. Após derrotar Agnus, saia pela porta atrás de onde a espada estava, ative o mecanismo e suba pelas escadas. Há um pedaço de orb azul flutuando em frente à cachoeira – ele pode ser coletado com o Air-Hike e Snatch.

20. Entre pela porta, enfrente os inimigos e suba pela escada – a **Secret Mission 4** está ao lado do corpo aprisionado à esquerda. Enfrente os inimigos, desça pela abertura na grade e saia pela porta. Ative o painel e suba pelas plataformas vermelhas. Volte ao salão principal e entre na porta à esquerda do quadro. Siga em frente atravessando o castelo, desça pelas escadas e atravesse a ponte onde havia a cachoeira.

MISSION 7 THE SHE-VIPER

21. Estoure os casulos verdes pela floresta e passe por dentro do tronco à esquerda da estrutura de concreto. Destrua os casulos e pule na abertura dentro do tronco para pegar uma Vital Star. Saia pelo tronco, desça na tela e destrua a pepita de orbs. Siga para cima e, antes de pular, vá para a esquerda e pegue a Holy Water. Pule e siga para a escada. Entre no prédio, destrua os monstros e acabe com os casulos atrás dos vidros. Suba pela escada, ative o dispositivo e siga pela plataforma.

22. Passe pela porta, suba na plataforma azul e use o Snatch para chegar ao outro dispositivo. Ative-o e siga pelas plataformas que surgiram sem dar muita atenção aos inimigos.. Caso você já tenha o Air-Hike, há um fragmento de orb azul próximo à quina da parede de pedras. Saia pela porta, atravesse pela ponte – a **Secret Mission 5** está na àrvore à esquerda, depois de atravessar a ponte. Siga pela direita, destrua os inimigos e saia pela direita, na parte mais alta do cenário. Ative a Gyro-Blade, derrube o portão e aproveite a Gyro-Blade para acabar com os inimigos – derrube o outro portão. Siga pela grande porta e fuja da serpente. Vá pela rocha, destrua o monstro-estátua e siga pelo caminho estreito, atravessando o lago.

23. Prepare-se para Echidna. Ataque-a quando ela assumir a parte humanóide. Assim que ela se tornar serpente, mantenha a mira e desvie de suas investidas. Contra os casulos, bata na parte rosada e aproveite para agarrar. Derrotando-a, vá até a trepadeira ao lado do caminho por onde entrou e aperte ●.

MISSION 8 PROFESSION OF FAITH

24. Siga pelo caminho, estoure o casulo no teto do túnel e pegue o fragmento de orb azul. Prossiga e interaja com a outra trepadeira. Atravesse a ponte e saia pela direita. Derrote os inimigos, suba ao topo do cenário, saia pela direita e entre no prédio depois da escadaria. Dentro do prédio, examine a planta embaixo da escada e saia pela porta. Ao passar pelo primeiro arco, repare nas sombras dos dois arcos projetadas no chão: você deve seguir somente pelo caminho que tiver essas mesmas sombras ou vai acabar perdido na floresta – isso significa enfrentar uma porrada de inimigos.

MISSION 10 WRAPPED IN GLORY

27. Destrua as jaulas e a mobilia, saia da sala, entre no elevador e use a Key no controlador. Passe pelos laseres, ative o controlador dentro do outro elevador, volte e pule no buraco ao lado dos primeiros laseres. Volte pelo caminho da fase anterior e saia pela ponte que a planta segurava. Entre pela porta, passe pelos lasers e encontre a **Secret Mission 6** à direita. Caia na sala com as lâminas, elimine os inimigos e use a Key no controlador; suba pelas lâminas e pare na penúltima delas para pular na plataforma suspensa. Entre pela porta.

28. Destrua os anjos, a pepita de orbs e as estátuas. Antes de ativar o elevador, suba nele e pule na estrutura circular por onde o elevador liga os pilares; dê um pulo duplo e use o Snatch para pegar um fragmento de orb no alto. Interaja com o pilar e ative o elevador. Saia do elevador, destrua os anjos e atravesse a sala – a **Secret Mission 7** está em frente à Divinity Statue. Prepare-se para encarar Dante novamente. Fuja quando ele começar uma seqüência de espadadas e use o comando R1+■+→ para evitar as estocadas. Use os agarrões em combos.

29. Suba pelas escadas à direita, destrua o monstro-estátua – necessário para alcançar o rank SSS, então bata até alcançar S e use o Devil Trigger com pelo menos cinco unidades. Continue pelas escadas, ative o dispositivo e use o Snatch para subir ao andar de cima. Vá até o elevador e interaja com a luz vermelha ao lado. Suba, vá à direita, pise na frente da porta para o piso ser acionado e use o Snatch para puxar um monstro para o outro piso.

MISSION 11 THE NINTH CIRCLE

30. Siga, pegue orbs ocultas na base do elevador, equipe o Air-Hike na Divinity Statue e use o Snatch e Air hike ao final para transpor a parte mais alta de concreto – o Air-Hike só pode ser usado uma vez antes de tocar o chão, então só use o pulo duplo depois de soltar da segunda esfera luminosa. Para pegar as orbs mais altas, caia, pule e

25. Saindo da floresta, atravesse as pontes até chegar ao prédio e enfrente Credo. Use a mesma tática usada contra os anjos, mas você também pode agarrá-lo pela frente. Quando ele concentrar poder na lança, fixe a mira e esquive-se; assim que o escudo dele parar de emitir luz, use o Devil Trigger e ataque com tudo – finalize com um agarrão.

MISSION 9 FOR YOU

26. Continue até entrar no prédio, destrua os anjos e arrebente o monstro-estátua à esquerda. Pegue as orbs ocultas à direita da escadaria (no piso mais alto), saia e ative o botão vermelho. Depois da animação, saia pela nova passagem à esquerda, derrote os anjos e pegue a Key of Cronus no pilar. Use o item no dispositivo no meio da sala, suba pela escada, pegue orbs ocultas no buraco no meio da próxima sala, ative o dispositivo azulado e suba no elevador. No andar de cima, use a Key no controlador de tempo, desvie dos raios e suba no outro elevador. Saia, repita o processo, suba pelas escadas e enfrente Agnus novamente.

Nunca foi tão fácil montar combos na série, porém o desafio também cresceu horrores

Everybody was kung-fu fighting. Huu!

Não basta espancar demônios para ter estilo, há que saber fazer cara de conteúdo

agarre nas esferas que o lançarão para cima. Continue e repita o processo na próxima passagem. Ative o dispositivo com golpes, suba mais um andar, pegue as orbs no chão e interaja com a luz vermelha. Enfrente os inimigos, desça e suba no elevador ao lado da Divinity Statue.

31. Enfrente o sacerdote pessoalmente. Utilize o Snatch para aproximar-se dele e destruir a cápsula de energia. Quando ele cair, aplique combos de espada com o Devil Trigger ativado e finalize com agarrões. Quando ele brilhar para recriar o campo, afaste-se. Depois que ele evocar a estátua, esquive-se dos punhos dela e repita o processo quando o Sacerdote reaparecer.

MISSION 12
A NEW BEGINNING

32. Chegou a hora de assumir o papel do veterano da série, Dante. Redistribua as Proud Souls entre as habilidades de Dante. Recomendável comprar Air-Hike, Trigger Heart, Stinger da Rebellion e gastar o resto dos pontos nos estilos, de acordo com qual você costuma usar – caso já os conheça de *DMC3*. Destrua os inimigos e a mobília e saia da sala. Repita o mesmo na próxima sala, saia e pegue o Wing Talisman do pilar. Saia e pule no vão entre as salas. Pegue a Gold Orb no chão, ative o dispositivo azulado e suba no elevador. Destrua os inimigos, saia do elevador, arrebente a pepita de orbs e prossiga sua jornada.

33. Depois de cair na sala com as lâminas, use as pistolas nos inimigos e o Stinger (R1 + ■) quando eles se aproximarem. Acione o dispositivo de tempo e suba pelas lâminas até a sala com os lasers. Acione outro dispositivo de tempo e passe entre os lasers: quando tiver que pular entre dois raios, apenas dê um toque leve e rápido no ✖. Saia, atravesse a ponte, destrua os inimigos e pegue a Devil Star no canto superior esquerdo do salão. Saia pela passagem do lado direito do mapa, destrua os monstros-espada quando eles emitirem um brilho vermelho, use o dispositivo de tempo e suba a escada. Destrua o monstro-estátua e volte pelas escadas. Volte ao salão onde enfrentou os anjos e saia pela parte de cima do mapa. Afaste-se do prédio até terminar a fase.

MISSION 13
THE DEVIL RETURNS

34. Aqui os cenários aparecem de forma desordenada. Volte pela ponte, passe pela porta e pule da próxima ponte. Entre na parte esfumaçada, pule lá de cima e entre na fumaça sobre a escada, na parte de cima do mapa. Saia pelo caminho de cima e entre na fumaça embaixo da ponte. Entre no prédio, destrua outro monstro-estátua onde há casulos e saia por baixo da escada.

35. Em Lost Woods, siga o mesmo caminho feito aqui anteriormente, continue subindo na próxima tela e enfrente Echidna novamente. Selecione o estilo Swordmaster (←) e use-o para facilitar os combos aéreos (batendo com ●). Quando o corpo da demônio começar a brilhar, fixe a mira nela e desvie das sementes. Vença e saia pelo caminho inferior, à esquerda.

MISSION 14
FOREST OF RUIN

36. Tenha cuidado com os monstros que brotam do chão: se algum deles o pegar, você voltará ao começo da fase. Destrua-os apenas se precisar de orbs verdes. Siga em frente, atravesse a ponte e saia pelo caminho noroeste. Suba para a porção mais elevada do cenário e saia pela direita. Suba na encosta, prossiga, destrua a pepita de orbs – a **Secret Mission 8** está na estrutura de concreto – e volte à entrada da floresta.

△ ETERNO PROTAGONISTA

O herói da série *Devil May Cry* é Dante, mas, desta vez, ele divide a cena com Nero. Isso não significa que o veterano perdeu o brilho, muito pelo contrário: logo no início, Dante surge em uma fantástica cena de batalha onde ele saca suas armas clássicas de uma maleta cheia de estilo e bota para quebrar. Dante, sem dúvidas, ainda é o demônio preferido da galera

MISSION 15 FORTUNA CASTLE

37. Atravesse a ponte e suba pelo lado esquerdo das escadas. Destrua o monstro estátua (SSS) e entre pela porta. Um novo inimigo surgirá. Escolha o estilo Trickster (↑) e as pistolas: atire sem parar e desvie de suas investidas; quando a energia parar de percorrer o bichão, ataque com a espada. Repita isso até que ele comece a brilhar e exploda; então afaste-se e continue em direção ao castelo.

38. No salão congelado, siga pelo caminho da direita e quebre o espelho próximo da entrada do salão para pegar um fragmento de orb. Volte e entre na porta à direita. Entre ao lado da Divinity Statue, destrua a mobília e siga para a próxima sala. Atravesse a sala, destrua a pepita de orbs e desça pelas escadas – a **Secret Mission 9** está embaixo da escada.

39. Saia, siga para a direita e entre na porta à direita. Volte até a sala com a grande mesa de jantar, saia pela porta e siga pela direita. Entre na porta à direita, atravesse o salão alagado e pule no buraco. Ative o mecanismo azulado e suba pelas plataformas vermelhas para coletar orbs – pare no beiral onde a gárgula abocanha uma esfera azul e destrua a pepita de orbs. Desça tudo novamente e utilize a plataforma azul. Atravesse a passagem logo à frente, cruze a ponte e entre pela porta.

40. Após derrotar os inimigos, saia pela porta de vidro, desça as escadas e selecione o Air-Hike e Trickster 2 na Divinity Statue. Suba na fonte, destrua a estátua do topo e escale para ver duas orbs no alto dos varões de concreto, uma grande e vermelha e outra dourada. Use o pulo duplo para chegar e o varão logo à frente (onde não há orb) e aperte ● com Trickster selecionado. No topo, pule para os varões laterais e colete as orbs. Caia, troque as habilidades se precisar e entre na porta ao lado da estátua. Contra o sapo,

O Devil Bringer de Nero cria uma espécie de sombra amplificadora, elemento típico de quadrinhos japoneses

abuse do Stinger com o Devil Trigger acionado e conquiste Pandora, a arma mais bizarra de toda a séria *Devil May Cry*. Pule no buraco e conclua a fase.

MISSION 16 INFERNO

41. O gás do local é nocivo, por isso, não perca tempo. Destrua o monstro-estátua e recupere a energia com as orbs verdes ao lado dele. Saia pela porta, use a Pandora contra os monstros e colete as orbs no corredor. Vença os monstros-espada com a Pandora, saia pela porta à direita e use-a novamente contra os monstros na outra sala. Atravesse a sala do gerador, suba a escada e, se você ainda não pegou o fragmento de orb no ar, use Air-Hike e Trickster 2 para alcançá-lo (✖,✖,●). Entre pela porta, suba as escadas e pule pela abertura na grade. Elimine os inimigos e saia pela porta. Suba pelas plataformas, saia pelo corredor no alto e siga para o salão principal. Saia pela porta de entrada do salão, siga pela ponte e destrua os cães.

42. Suba pela encosta onde a ponte desmoronou – quando começar a subir a montanha e chegar à porção oeste do mapa, pule para ver algumas orbs

Alguns seres de DMC4 até parecem evocações de Final Fantasy

SECRET MISSIONS

Tradição da série, as Secret Missions estão de volta em *DMC4*. Difíceis em sua maioria, elas fornecem fragmentos de blue orb que, a cada quatro pedaços acumulados, aumentam a barra de energia. Para encarar essas missões, encontre os pergaminhos indicados no detonado e aperte ✖/● para acessá-las. A derrota nessas missões só resulta no retorno ao jogo, então vale tentar. A localização exata de cada uma das missões está no detonado. Aqui segue a lista e as dicas para cada missão.

SECRET MISSION 01: Anihilation
Local: Mission 2
Destrua os monstros antes do término do tempo. Combos aéreos com o Devil Trigger e terminados com agarrões garantem a vitória.

SECRET MISSION 02: Alley-Oop
Local: Mission 05 (só com Nero)
Execute cinco Busters no ar, sem tocar no chão. Equipe o Air-Hike, o Enemy-Step e o Snatch 3.Lance um inimigo ao alto e agarre-o; use o Snatch para pegar outros espantalhos e agarre-os. Quando for tocar no chão, tente pisar sobre um dos espantalhos e pular usando o Enemy Step.

SECRET MISSION 03: Nonviolent Resistance
Local: Mission 05 (só com Nero)
Aumente seu rank de estilo sem atacar os monstros. Depois que você aprender a usar os adversários como escudo, volte a esta fase para tentar a sorte nesta missão. Pegue um dos espantalhos e use-o como escudo (segure ●). Use o Taunt (SELECT) para provocar os inimigos e deixe que eles batam no espantalho, isso vai aumentar o seu rank – faça isso até concluir a missão.

SECRET MISSION 04: Tracking Treasure Down
Local: Mission 06 (só com Nero)
Encontre as orbs ocultas. Guie-se pelo brilho de seu braço para descobrir as orbs ocultas.

SECRET MISSION 05: Sky Scraper
Local: Mission 07 (só com Nero)
Vá ao topo do buraco. Pule na plataforma e use o Snacth para alcançar as outras. Depois de passar pela plataforma dentro das grades, caia na grade de metal ao redor do buraco e use o Snatch novamente para alcançar a outra plataforma.

SECRET MISSION 06: Vermifuge
Local: Mission 10
Elimine todas as quimeras antes que elas destruam o espantalho. Após aprender a usar inimigos como escudo, pegue o espantalho e o leve para longe das quimeras. Solte-o, ative o Devil Trigger e acabe com todos os monstros.

SECRET MISSION 07: Free Running
Local: Mission 10
Vá até o final das plataformas sem cair – é repeteco do que foi feito na missão 07. O Air-Hike vai ajudá-lo a evitar quedas indesejáveis, assim como o Snatch é bastante útil contra os inimigos.

SECRET MISSION 08: Royal Blocker
Local: Mission 14 (só com Dante)
Execute cinco Royal Blocks. Escolha o estilo Royal Defense e aperte ● na hora exata em que o golpe for atingi-lo – repita cinco vezes consecutivas.

SECRET MISSION 09: Umbreakable
Local: Mission 15 (só com Dante)
Mate todos os inimigos sem tomar golpe algum. Usar o Stinger com o Devil Trigger acionado é ótimo para escapar de cercos de inimigos e manter-se intocável.

SECRET MISSION 10: Puppet Master
Local: Mission 05 (só com Nero)
Ative a Gyro Blade e acabe com as cinco estruturas com luzes azuis. Ataque duas vezes o Gyro Blade e empurre-o pelo corredor até destruir os cinco pilares com luzes azuis.

SECRET MISSION 11: Point of Impact
Local: Mission 16 (só com Dante)
Destrua as estátuas à distância usando a arma Pandora. Equipe-se com Speed e também com Hatred e Revenge da Pandora. Comece pela estátua na região sul do mapa. Desça a escada, saque a Pandora e segure o botão ■, dê três toques para qualquer um dos lados e rode duas vezes o direcional; dispare na primeira estátua, então volte, desça a grande escadaria e faça o mesmo com a segunda.

SECRET MISSION 12: Steeplechase
Local: Mission 17 (só com Dante)
Atravesse a área dos laseres sem tomar nenhum dano. Para facilitar sua missão, escolha o estilo Gunslinger (←), equipe a Pandora, dê um pulo duplo sobre os laseres e use a nave de Pandora (● no ar) para atravessar até o outro lado. É necessário ter a Disaster Gauge – barra abaixo da energia – cheia para que a Pandora permaneça transformada o tempo necessário para que Dante alcance o outro lado dos laseres em completa segurança.

vermelhas; suba um pouco na escada, selecione o estilo Gunslinger, dê um pulo duplo e ative a nave-pandora (●) para ir até a plataforma da **Secret Mission 11**. Volte pela montanha até as minas. Quando chegar à parte com água, destrua a parede de madeira à frente e a pepita de orbs atrás dela. Volte e siga pela primeira direita. Destrua Berial com a mesma técnica da primeira vez e adicione Stinger com o Devil Trigger e o estilo Gunslinger para criar combos aéreos. Saia pelo túnel de onde surgiram as orbs.

MISSION 17
ADAGIO FOR STRINGS

43. Pule para baixo, pegue as orbs na água e saia pelo corredor. Siga pela esquerda nas docas e bata na pepita na parte destruída da cidadela. Acabe com os monstros na rua. Entre pela porta no sul do mapa. Derrote os inimigos para encher a Disaster Gauge e destrua a lixeira no portão à direita para achar a **Secret Mission 12**. Volte até a entrada do teatro – à direita após de subir a escada – e enfrente Agnus. Ataque com tudo e afaste-se quando ele concentrar poder na mão – este ataque pode ser interrompido com um golpe poderoso e preciso.

MISSION 18
THE DESTROYER

44. Destrua as gemas azuis na estátua. Ative com sua espada os dispositivos azulados. Há um dispositivo em que a estátua apóia a mão na plataforma e outra em que ela é derrubada – percorra pelas plataformas para chegar à gemas e use a Pandora para destruí-la em um único disparo. Caso a estátua apoie a mão na plataforma, suba pela mão até o ombro e use o estilo Gunslinger com a Pandora para destruir a gema da cabeça. Quando a estátua evocar um grande poder, pule na plataforma no centro e percorra as demais plataformas. Fique à frente e no meio da plataforma, selecione a Yamato (→) e bata na estátua com ●. Use o estilo Trickster enquanto se desloca pelas plataformas para evitar os golpes da estátua. Após derrubá-la, pule na plataforma azul e ataque a gema do peito com a Yamato.

MISSION 19
THE SUCESSOR

45. Esta missão é uma espécie de Survival. Role o dado e encontre os monstros do jogo todo. Quando sua estátua cair em uma casa vermelha, você terá que encarar inimigos; as casas azuis resultam em chuvas de orbs, por isso, equipe Speed para maximizar os ganhos. Jogue até chegar ao topo. Destrua os pilares para romper a proteção da área final.

MISSION 20
LA VITA NUOVA

46. Chegou a hora da verdade. Use a mesma estratégia já usada contra o Sacerdote anteriormente: ataque a esfera de energia até quebrá-la – aproxime-se pelas esferas luminosas usando o Snatch. Quando derrubar o sacerdote, use o Devil Trigger para combos com a espada e finalize com agarrões. Quando ele começar a concentrar uma energia vermelha, fixe a mira nele e esquive-se das suas investidas. Após derrotá-lo, quando a estátua reaparecer, esquive-se do soco dela e ataque o punho. Aguarde o soco dela com o outro punho e ataque-o pouco antes de atingi-lo. Depois soque a cabeça. Quando os créditos surgirem, defenda Kyrie e veja um final extra. Fim de outra caçada.

Imagine este ser gritando: "pode pular que eu te seguro!!!"

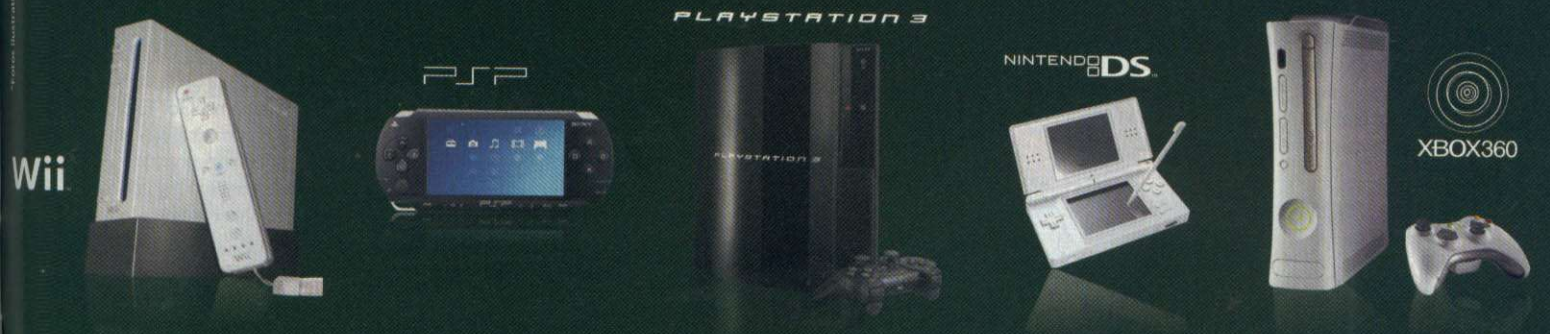
Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!

A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL. 20x PAGUE EM ATÉ



www.diskgames.com.br

É Pura Diversão!

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

Disk Games

Desde 1992

19 3741.4100

VISA

100% SEGURO site

SEDEX A COBRAR

Televendas 19 3741.4100

www.diskgames.com.br

POR FERNANDO WIEK

Harvey

RECICLAGEM

Harvey, o Advogado é a prova de que personagens ultrapassados podem voltar à cena com uma devida dose de humor moderno e sem frescura. Experimente também assistir ao programa de entrevistas de Space Ghost, outro dinossauro da Hanna Barbera.

Birdman
Attorney at Law

O cérebro de Harvey é imune aos raios encolhedores de Reducto. Por quê será né?

HARVEY BIRDMAN: ATTORNEY AT LAW

DISTRIBUIDORA: Capcom
PRODUTORA: High Voltage Software
GÊNERO: Adventure
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 7
CONTROLE: 6
ÁUDIO: 8
REPLAY: 4
ACABAMENTO: 7

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 8 horas
SEGREDOS: Cinco videos extras e aparições de lutadores da série *Street Fighter*
CURVA DE APRENDIZAGEM: Média, só a lingua inglesa pode atrapalhar

NOTA 7,0 Muito bom

Defensor de personagens animados e falidos, o Homem-Pássaro ataca nos tribunais do Play 2

Já exibido no Brasil pelo canal Cartoon Network, na progamação do Adult Swim, *Harvey, o Advogado* (*Harvey: Attorney at Law*, em inglês) é um dos desenhos mais engraçados da TV. A animação mostra a nova vida do Homem-Pássaro, um super-herói aposentado que decidiu estudar Direito para trabalhar como advogado e dar continuidade ás boas ações, agora usando a força da lei. Ao lado dele há outros personagens, como o seu parceiro inseparável, Vingador (o pássaro é o seu escrivão). Alguns dos seus maiores inimigos também aderiram para a área da advocacia, como Reducto e Vulturo.

O mais legal de *Harvey: o Advogado* é que, pelo Homem-Pássaro ser uma criação dos estúdios Hanna Barbera, muitos personagens famosos de séries como *Scooby-Doo*, *Jetsons* e outros clássicos participam dos casos, muitas vezes como réus. Em certa ocasião do desenho, Race Banton e o Dr. Benton Quest brigam pela custódia do jovem Johnny Quest. Melhor humor impossível e é exatamente para este caminho que o game para Play 2 segue.

O VEREDICTO DO GAME

Desenvolvido pela High Voltage Software, empresa com experiência em transformar desenhos em jogos eletrônicos, *Harvey Birdman: Attorney at Law* usa um sistema semelhante ao criado para *Phoenix Wright*, série de tribunais virtuais para portáteis da Nintendo. Basicamente, você deve prestar atenção aos diálogos, investigar cenários em busca de provas que possam ajudar nos julgamentos dos seus clientes e, o mais importante, apresentar as provas encontradas para rebater as acusações.

Infelizmente, a idéia é mais interessante do que a prática, pois não há muitos enigmas para entretê-lo durante as investigações, tampouco há um grande acervo de itens para encontrar nos locais relacionados aos casos do Homem-Pássaro. O game, na verdade, passa a impressão de que você está dentro de um episódio interativo do desenho animado, dedicando mais tempo para as conversas absurdamente engraçadas do elenco do que para a jogatina propriamente dita. Isso não é um grande problema para os fãs do show da TV, desde que tenha conhecimento suficiente de inglês para acompanhar as piadas – ao menos há legendas para facilitar a nossa vida.

São cinco casos ao todo e muitos heróis e vilões famosos dão as caras. Para que você possa aproveitar melhor o bom humor do game, criamos um detonado que, além de apontar quais são as frases certas para usar durante os interrogatórios e itens que devem ser usados para derrubar os argumentos dos advogados mentirosos, oferece resumos das histórias de cada um dos casos. O roteiro também serve para detonar a versão do game lançado para PSP e, caso você seja bastante versátil, também para a versão Wii.

△ TRIBUNAL ANIMADO

Conheça a seguir os principais personagens que fazem parte dos casos absurdos do game, galera que também arrebenta no desenho animado:

Se você fosse um personagem fálido de desenho animado, certamente iria querer estes defensores

HARVEY BIRDMAN

Ex-membro do Galaxy Trio, o herói aposentado Harvey Birdman, antes conhecido como Homem-Pássaro, tornou-se advogado para defender casos absurdos que geralmente envolvem personagens de desenhos animados.

PETER POTAMUS

Este hipopótamo é um advogado da Sebbem & Sebbem e trabalha quase todo o tempo com Harvey Birdman. Seu ponto fraco é a gula e ele não pára de comer enquanto o rango não acabar. Quem sofre com isso são as pessoas ao seu redor, pois ele tem problemas sérios de gases.

GIGI

Uma verdadeira "Maria-altar", foi casada sete vezes e, por incrível que pareça, nunca se divorciou. Um de seus casamentos mais inusitados foi com o famoso Harvey Birdman, mas essa relação não parece muito sólida.

INCH HIGH PRIVATE EYE

Um detetive em miniatura que trabalha em situações precárias para a Sebben & Sebben. Graças ao seu tamanho diminuto, este investigador consegue descobrir coisas realmente importantes sobre os casos em que trabalha, porém, muitas vezes é obrigado a encarar situações bizarras.

MAGILLA GORILLA

Grande primata que já fez muito sucesso em seu próprio desenho animado, Magilla atualmente preocupa-se apenas em tomar cafés, de preferência os da marca Javalux. Sua esposa, Mr. Peebles, tenta fazer com que Magilla pare com esse consumo excessivo de cafeína, mas o vício piora a cada dia.

SECRET SQUIRREL

Esquilo espião que se safou no passado de uma acusação de exposição indecente em público, Secret Squirrel só quer levar uma vida pacata. Ele ama dispositivos eletrônicos, mulheres e nozes. Sempre muito vaidoso e, provavelmente, o primeiro esquilo metrossexual, Secret Squirrel cuida muito bem de sua pele com cremes de beleza e outros recursos frescamente naturais.

YAKKY DOODLE

Este patinho com a voz do Pato Donald é uma figura. Ele mudou o seu nome para Nailgun só porque viu no jornal e não percebeu que Nailgun, na verdade, é a alcunha de um ladrão de banco procurado pela polícia. O resultado não poderia ser mais óbvio: Yakky pagou o pato e acabou em cana.

DUM DUM

Outro antigo personagem infantil que não agüentou a pressão da fama e caiu no mundo do crime. Dum Dum foi transferido para vários presídios por anos acusado de mal comportamento e parece que sua reabilitação está longe de ser alcançada. Para piorar a situação, ele tem problemas cardíacos.

BURLY MAN

Este cara é o perigo em pessoa, conhecido apenas pelo número 04012001. Mas, como todo ser bruto, ele tem seu lado sensível e gosta de artes plásticas. É uma pena que todas as suas pinturas têm como tema assassinatos e outras situações tão singelas quanto.

NUMBER TWO

Nada menos do que uma batata geneticamente modificada, Number Two tem uma longa lista de crimes. Antes de entrar para o lado negro da força, ele trabalhou para o cientista Baron Von Steammacher, da organização F.E.A.R. O "batatão" esteve na cadeira de roda por sete vezes e está firme e forte até hoje.

BIRDGIRL

Dona do papel de "garota-precoce-ajudante-do-protagonista", Birdgirl é a maior fã do Homem-Pássaro e entusiasta no ramo de advocacia. Sua leitura preferida é um livro de boas maneiras para super-heróis, mas, infelizmente, ela não é uma e não leva o mínimo jeito para ser uma heroína. Seu maior segredo é a sua identidade real, Judy, a filha única de Phil Ken Sebben, o dono da Sebben & Sebben. Obviamente a identidade dupla não dá certo e Phil já até apaixonou-se pela filha em um episódio do desenho animado.

PEANUT

Jovem descompromissado que ajuda (ou finge ajudar) Birdman. Mesmo com uma vida social nada sadia, ele gosta muito de caratê, armas potentes e roupas despojadas. Para completar, ele é viciado em games (principalmente *Street Fighter III*), fala japonês, espanhol e gosta de baixar músicas.

THE DEADLY DUPLICATOR

Velhinho de má índole, ganha a vida criando cópias indevidas e ilegais de livros, documentos, CDs e DVDs. Até aí, qualquer mané pode fazer isso, mas Deadly Duplicator consegue criar cópias até de seres humanos.

HARVEY BIRDMAN II

Cópia exata de Harvey Birdman – exceto pelo bigode de galã de novela mexicana dos anos 80. Ele parece ser mais intelectual que o original, porém, por outro lado, não tem os poderes especiais do Homem-Pássaro.

FREEZOID

É um robô muito inteligente, também advogado e um dos fundadores da instituição Freezoid, Zarog e Skon. Ele conseguiu fazer dessa instituição umas das melhores da cidade, só porque acredita que tudo o que faz é melhor.

VULTURO

Eis outro vilão que se tornou um advogado meia boca. Ele trabalha na Sebben & Sebben, junto com Birdman, mas sua língua enrolada e sua cara de esnobe não enganam ninguém: ele quer mais é atrapalhar a vida de Birdman.

REDUCTO

Sujeito enjoado, medroso, cheio de manias e mestre de todas as coisas pequenas. Sua arma tem o poder de diminuir qualquer coisa de tamanho. Seu hobby é colecionar miniaturas de pessoas de verdade.

ROTEIRO

CASO 1
THE BURNING QUESTION

Sempre dominado por uma fome de leão (ou seria de hipopótamo?), Peter Potamus encontra a casa de Birdman em chamas e vê no desastre a chance de assar deliciosos marshmallows. Ele não imaginava que isso iria colocá-lo no banco dos réus como suspeito de causar o incêndio. Sorte que Harvey, agora sem-teto, decide defender Peter.

SOLUÇÃO DO CASO 1

• **Questão 1:** escolha qualquer opção. Pressione ▲ para sair dos menus.

• **Questão 2:** escolha qualquer opção.

• **Cross-Examination 1:** na questão 3, escolha qualquer opção.

• **Cross-Examination 2:** pressione a testemunha na terceira frase e apresente o Book of Matches. Escolha a primeira ou a terceira opção.

• **Cross-Examination 3:** pressione a testemunha na terceira frase e apresente a fita com a gravação do 911. Escolha a opção "...it is a trick lighter" para destravar o primeiro Unlockable, selecione a segunda opção e apresente o contrato Prenup.

CONCLUSÃO DO CASO 1

No tribunal, Gigi, a esposa de Birdman, começa seu testemunho e acusa Potamus, porém, a falta de provas leva Birdman a crer em uma vitória fácil. Porém, eis que surge a esforçada Birdgirl com uma nova prova: um isqueiro com as iniciais PP (Peter Potamus) gravadas. Gigi usa a evidência e diz que viu Potamus perto da porta da casa de Birdman com o isqueiro acesso e ligou para a policia.

Birdgirl investiga as gravações policiais e descobre que Gigi ligou para a delegacia às 12h 30, uma hora e meia depois do incêndio. Potamus lembra-se de que uma das coisas queimadas foi o contrato pré-nupcial do casal, um acordo que diz que a moça tem direito à metade do dinheiro sobre qualquer roubo ou destruição dos bens de Harvey. Por sorte, Potamus tem a cópia do contrato.

O isqueiro, porém, ainda é uma pedra no sapato da defesa. Mostrando toda a sua malandragem, Birdman consegue provar que o isqueiro, observado de um ângulo de 90°, com os raios solares iluminando as letras, tem as iniciais GG (GIGI) e não PP. Assim, ele ganha o caso e, para completar, não paga a indenização para Gigi, já que o nome de Harvey está escrito erroneamente no contrato (está assinado Harry).

CASO 2
CLEANING CREW

Um malfeitor assaltou a mesa do escritório de Harvey na Sebben & Sebben. Por sorte, o herói encontrou pistas que conduziram à famosa cafeteria da cidade, Javalux, e ao principal suspeito, Secret Squirrel.

SOLUÇÃO DO CASO 2

• **Questão 1:** escolha a opção "We're going zen!" para abrir o segundo Unlockable e clique na segunda opção.

• **Investigação:** na próxima tela, vá até a opção Examine e use a lupa no dinheiro, nas chaves do carro e no copo de café. Vá ao menu Present e examine os itens (clique em Present) para que surjam novas localidades. Escolha a opção Move e siga para Javalux.

• **Questão 2:** escolha a terceira opção.

• **Investigação:** investigue o lado de fora da cafeteria e examine duas vezes o tubo de creme para rosto e a lata de lixo. Aperte ▲, mova-se para S&S Entrance e fale com Peanut pelo do botão Talk.

• **Questão 3:** escolha a segunda opção.

• **Investigação:** vá para o escritório de Harvey e fale com Birdgirl. Siga para Prison Entrance, examine o gorila Magilla. Fale com ele e apresente o copo de café existente em seu inventário. Siga para a entrada da prisão novamente, examine Secret Squirrel, fale com ele, apresente o Mask Balm e o Bag attached to Boxers. Vá à entrada da prisão e fale com Birdgirls.

• **Questão 4:** escolha a primeira opção.

• **Cross-Examination 1:** pressione o esquilo com a segunda frase. Apresente o Greasy Bag na segunda frase e a Little Boxers na segunda frase.

• **Questão 5**: escolha a terceira opção.

• **Investigação:** no escritório, vá para X's Apartament e examine o cartão, o recibo e um tubo no chão. Volte para o escritório de Harvey, use o Fortune Cookie e examine o cofre que abriu. Examine a máquina X's Death Ray, use o Vacuum Tube e aperte todos os botões até que a máquina funcione e solte um tiquete, então pegue-o.

• **Cross-Examination 2:** pressione o suspeito com a quarta frase.

• **Questão 6:** escolha a segunda opção. Apresente o perfil de X's Death Ray.

• **Cross-Examination 3:** pressione o réu com a primeira frase. Continue a pressão usando a quinta frase. Apresente o Stack of Money na quinta frase e pressione com a quarta frase.

• **Cross-Examination 4:** pressione com a terceira frase. Apresente o Toth Business Card na terceira frase.

• **Defendant Cross-Examination:** pressione com a quarta frase. Apresente o Larry's Discount Lairs Receipt na quarta frase. Apresente o Business Card e use o Greasy Bag ou o Javalux Coffee Cup para finalizar.

CONCLUSÃO DO CASO 2

Durante a sua investigação, Birdman vai ao presídio e encontra gorila Magilla e o esquilo mascarado – rola um interrogatório sem o mínimo sucesso.

X the Eliminator aparece no escritório de Birdman para relatar que perdeu algumas "coisinhas", como uma enorme máquina de destruição – que, por coincidência, está no escritório. Sem entender direito o que está acontecendo, Harvey vai ao tribunal pronto para ser o advogado de acusação e fica furioso ao descobrir que será obrigado a defender os prováveis ladrões.

No recesso do julgamento, Birdman vai investigar a vida de X e encontra provas que ligam o vilão ao crime na S&S.

De volta à audiência, Birdman chama Peanut para testemunhar. O jovem confessa ser um grande amigo de X e que estava ajudando o bandido a sair da casa de sua mãe. Para isso, ele precisava conseguir dinheiro e o único jeito que encontrou foi abrir a loja virtual myharveyobsession.com (este site existe mesmo) para vender mobílias de Harvey Birdman. Peanut e X são presos.

CASO 3
FROM GLAMOUR TO SLAMOUR

Birdman está participando de um reality show conduzido por um diretor sem noção do show e o sujeito está acabando com a paciência do herói. Durante as gravações, eis que surge um patinho com uma voz muito peculiar e conta que foi acusado de roubar um banco. Ele trocou seu nome pelo mesmo de um gângster e não consegue provar que não tem nada a ver com o mundo do crime.

DICAS FUNDAMENTAIS

Há algumas técnicas vitais para não passar vergonha (mais do que a obrigatória) nos julgamentos. Acompanhe as lições básicas para tornar-se um advogado de seres animados.

1. Interrogatório: quando mandamos "pressionar o réu" durante o detonado, aperte o botão Press para interrogar e arrancar informações do suspeito. Algumas vezes, é preciso escolher a frase certa, para isso, use ← ou → para navegar entre as opções na área inferior e aperte Press.

2. Provas: nada melhor do que uma boa prova para acabar com uma mentira. Para isso, escolha Present, selecione o item indicado no detonado e clique em Present outra vez. Em algumas ocasiões, é necessário apresentar o perfil dos personagens – pause o jogo, aperte R1 para ir ao Profile, escolha o personagem e aperte Present.

SOLUÇÃO DO CASO 3

• **Questão 1:** escolha qualquer opção.

• **Questão 2:** use a terceira opção para conseguir um emblema secreto e selecione a primeira opção.

• **Cross-Examination:** apresente a Confession Note na terceira frase.

• **Questão 3:** escolha a terceira opção e apresente a Heist Note.

• **Investigação:** vá para o Prison Phone e fale com o guarda. Prossiga para a Social Area e converse com Dum Dum.

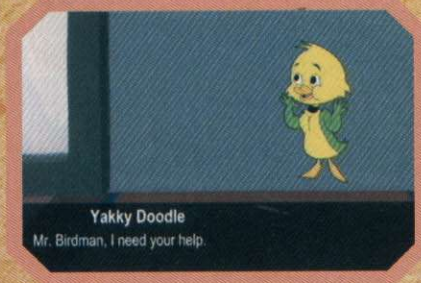
• **Questão 4:** escolha a segunda opção para destravar o terceiro Unlockable.

• **Investigação:** examine o pote, vá para a cela de Harvey e fale com o preso.

• **Questão 5:** escolha a primeira opção.

• **Questão 6:** opte pela terceira opção.

• **Investigação:** vá até o Garden e fale com Number Two.



• **Questão 7:** escolha a primeira opção.

• **Questão 8:** escolha a segunda opção.

• **Investigação:** examine a lama, a batata que surgiu em cima dela e a pilha de rochas. Siga para a Exercise Room e mexa em uma lata com uma vaquinha desenhada. Volte para a cela de Harvey e apresente a Gray Rocks.

• **Questão 9:** escolha a terceira opção.

• **Investigação:** examine o bloco na parede e o pepino no banco. Siga para Prison Phone e apresente o Painted Brick.

• **Questão 10:** escolha a segunda opção. Use o Toilet Paper e use a terceira opção.

• **Questão 11:** escolha qualquer opção.

• **Cross-Examination 2:** pressione o réu com a quarta frase. Apresente o perfil de Dum Dum na terceira frase.

• **Questão 12:** escolha a segunda opção e apresente o perfil de Number Two.

• **Cross-Examination 3:** apresente o perfil de Number Two na terceira frase. Pressione com a quarta frase.

• **Questão 13:** escolha a segunda opção.

• **Investigação:** apresente a batata (Potato), fale com Dum Dum, selecione todas as opções em ordem e vá para Social Área. Fale com Pixie e Dixie e escolha a segunda opção. Apresente o dinheiro ($1000 Bill), siga para a Exercise Room e use a lanterna (Potato Flashlight). Siga para Prison Phone e apresente a Potato Remote,

CONCLUSÃO DO CASO 3

Birdman consegue provar a inocência do patinho, mas solta uma frase infeliz: "Não é

de contas, Birdman é o fora-da-lei, mas o computador não era dele. Cabe ao advogado aliviar o peso da sua consciência e tirar o seu fiel (pelo menos às vezes ele é fiel) ajudante da cadeia.

Todo herói que se preze tem seus seguidores-juvenis-incompetentes

necessário ser advogado para saber que ele é inocente". Freezoid, o acusador, aproveita o gancho e pede para ver o diploma de Birdman. É lógico que ele não está com o diploma e é mandado direto para a cadeia.

Mesmo em cana, Harvey tenta diversas maneiras de enviar seu canudo para Mentok, mas sempre há um imprevisto, como uma fuga em massa do presídio ou suspeita de que os presos têm poderes especiais. Após cooperar com os guardas, Harvey consegue enviar seu diploma ao juiz e volta a executar suas funções de advogado.

O próximo caso é a defesa de Dum Dum, um cachorro acusado de fugitivo, mas que na verdade abre as fechaduras inconscientemente – o marcapasso em seu coração interfere no funcionamento das trancas da cadeia. Outro suspeito, o batatão Number Two, diz que não tem poderes especiais, mas que as batatas que ele cultiva geram energia como se fossem reatores. Mentok pede para Harvey encontrar um dispositivo que os inocente e o advogado acha um controle remoto feito de batata, vencendo dois casos de uma vez só.

CASO 4
PERSONAL PIRACY

Birdman grava um CD com MP3 ilegais no computador de Peanut. A pirataria gera graves conseqüências, pois o número do IP do computador é rastreado pela RIAA (Associação Americana de Gravadoras) e Peanur é preso – afinal

Harvey agora é um advogado e não usa mais a cueca por cima da calça

SOLUÇÃO DO CASO 4

• **Questão 1:** escolha qualquer opção.

• **Investigação:** examine a mandato de prisão e a caixa de chupetas sobre a mesa. Fale com Peanut em Prison Visitor's Area.

• **Questão 2:** escolha qualquer opção.

• **Investigação:** vá para Phil's Office e selecione alguma das opções. Examine o objeto sobre a mesa e vá a The Birdcage. Fale com o atendente, escolha a segunda opção e, em seguida, a terceira. Siga para o escritório de Harvey, examine o notebook e todos os ícones e anotações dele (clique na pasta PRON Folder até conseguir um crest bônus). Volte ao escritório de Harvey, examine as garrafas na mesa e vá ao Copyshop. Investigue a revista e os sinos antes de falar com o duplicador.

• **Questão 3:** escolha a opção "This Fake ID" para destravar o quarto Unlockable e opte pela primeira opção. Apresente o Copy Shop Stub para completar esta questão.

• **Questão 4:** escolha a segunda opção.

• **Cross-Examination 1:** pressione com a quarta frase. Apresente o MP3 player na quarta frase.

• **Cross-Examination 2:** Apresente o Peanut's Resumes na quarta frase.

• **Investigação:** vá ao escritório de Phil, encontre-o e use a terceira opção. Siga para a sede da Sebben &

Sebben II e apresente o Four-pack of Pacifiers. Fale com Harvey II e selecione as três opções em seqüência.

• **Cross-Examination 3:** pressione com a terceira frase. Apresente o perfil de Peanut na terceira frase.

• **Questão 5:** escolha a primeira opção.

• **Investigação:** vá para The Birdcage, fale com X e selecione qualquer uma das opções.

• **Questão 6:** escolha a terceira opção. Pegue o Crest quebrado no chão e vá para o Copyshop. Fale com mais uma cópia de Birdman e escolha a segunda opção.

• **Questão 7:** escolha a terceira opção.

• **Investigação:** siga pata o Phil's Office e selecione a segunda opção para ganhar um Crest bônus. Escolha a primeira opção.

• **Questão 8:** escolha qualquer opção.

• **Witness Examination:** use o Clones 'R' Us Brochure na terceira frase e o Birdman II's Crumpled Crest na terceira frase.

• **Questão 9:** escolha a primeira opção.

CONCLUSÃO DO CASO 4

Após visitar Peanut na cadeia, Harvey vai até Phil para falar do acontecido e é surpreendido com uma máquina que clona seres humanos. Em sua busca por alguma pista que possa inocentar Peanut, o advogado descobre que o garoto não é santo e tem até RG falso.

No júri, Birdman encontra um clone dele mesmo defendendo Peanut e encarrega-se da acusação. Em uma verdadeira bagunça mental, Mentok usa seus poderes e troca às mentes dos dois Harvey Birdman e o advogado original volta à defesa.

Após a apresentação das testemunhas, rola um intervalo e o Birdman descobre a intenção da união das empresas de Phil e de seu clone para criar a Sebben & Sebben II. Birdman fica com medo de ser substituído pela cópia e procura um jeito de provar que as duplicações são de má qualidade. Para isso, ele pede a ajuda de Deadly Duplicator, um velho dono de uma copiadora instalada nas imediações que também clona humanos.

Birdman consegue provar que as cópias podem ser semelhantes, mas não são iguais: o clone dele, por exemplo, não tem poderes especiais típicos de um super-herói. Sem argumentos contra essa prova irrefutável, o juiz encerra o caso, Harvey vence mais uma e Peanut aprende a não deixar outra pessoa escutar músicas ilegais em seu PC.

CASO 5
TWO BIRDS, ONE THRONE

Phil tira suas férias anuais e deixa em seu lugar Blue Falcone, um grande adversário de Birdman na cadeia evolutiva da Sebben & Sebben. O Homem-Pássaro não fica nada feliz com isso e faz questão de mostrar sua indignação para o novo chefe.

SOLUÇÃO DO CASO 5

• **Investigação:** examine o presente sobre a mesa e vá para Phil's Office.

• **Questão 1:** escolha a opção "Demand a Raise" para destravar o último Unlockable e prossiga com a primeira opção.

• **Investigação:** siga para a Cafeteria, examine a caixa de ovo e a comida na bandeja. Vá para o Bathroom, fale com Potamus dentro do banheiro e volte para a cafeteria. Prossiga para o Phil's Office, fale com Blue Falcone, selecione a primeira opção e escolha a quarta opção. Vá para S&S Entrance, examine o ponto de ônibus e o jornal no chão. Prossiga para Birdcage, fale com Freezoid e volte para S&S Entrance. Vá para Harvey's Office, fale com Peanut e selecione a segunda e a terceira opções.

Vá para Utility Closet, examine o spray de tinta e siga para a cafeteria. Siga para Phil's Office e examine todos os itens do cenário, inclusive o controle do refrigerador de ar (coloque 32 Degrees). Vá para a cafeteria, entre no banheiro e examine o tubo de sabonete líquido. Siga para a Cafeteria, continue em S&S Entrance e fale com Vulturo. Apresente o Wrapped Gift, vá para Birdcage, use a Magnifying Glass e depois volte para S&S Entrance.

Vá ao Harvey's Office, apresente o perfil de Reducto, fale com ele. Siga para o Phil's Office e apresente o perfil de Reducto. Fale com Stan Freezoid e escolha a primeira opção.

• **Questão 2:** escolha a terceira opção. Na Investigação, apresente o Magnifying Glass e selecione a terceira opção.

• **Cross-Examination:** pressione a terceira frase. Apresente o Auction House Receipt na quarta frase. Pressione com a sexta frase e apresente o Stock Certificate na sétima frase

• **Cross-Examination:** use a terceira frase para pressionar. Apresente o Present Receipt na quarta frase.

• **Questão 3:**-escolha a terceira opção.

Pela cara do Zangief, dá para imaginar qual será o honorário de Harvey: um belo pilão

△ ENCONTRE OS PERSONAGENS DE STREET FIGHTER II

Lutadores da série *Street Fighter* fazem pontas no game. Quem é fã de jogos de luta certamente vai querer encontrá-los. Aí vão as coordenadas:

• **Guile:** Caso 1: Cross-Examination 3.
Escolha a primeira opção, "...it is a trick lighter".
• **Dhalsim:** Caso 2: Questão 1.
Escolha a primeira opção, "We're going zen!".
• **Zangief:** Caso 3: Questão 4.
Escolha a segunda opção, "No".
• **Ryu:** Caso 4: Questão 3.
Escolha a terceira opção, "This Fake ID".
• **Chun-Li:** Caso 5: Questão 1.
Escolha a segunda opção, "Demand a Raise".

CONCLUSÃO DO CASO 5

A situação da empresa piora subitamente com a nova gestão, principalmente a comida do refeitório. Birdman vai tirar satisfações e recebe uma triste notícia: a Sebben & Sebben está passando por dificuldades financeiras e é necessário um corte nos gastos para evitar demissões. O engraçado é que, ao mesmo tempo, chegam réplicas de Falcone feitas em ouro e outros luxos.

Para ajudar a empresa, Falcone pede para Birdman reunir os maiores advogados da cidade: Freezoid, Reducto e Vulturo.

Harvey descobre as reais intenções de Falcone: vender a empresa e montar o seu próprio império. Harvey recruta os advogados, porém cai em uma armadilha: Falcone o acusa de mau uso do dinheiro da empresa e abre um processo contra o herói.

No tribunal, Harvey percebe que está lascado: além de lutar contra sua empresa, é acusado pelos três advogados. Usando táticas forenses (quase isso...), ele prova que os recibos são, na verdade, de Falcone. O chefe interino declara sua culpa de um modo surpreendentemente fácil e, antes que tudo volte ao normal, Phil reaparece e diz que teve que vender a Sebben & Sebben e que todos estavam demitidos. Uau...

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

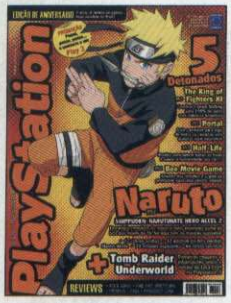
www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6425 0482

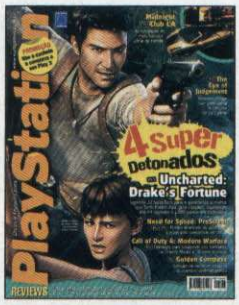
Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Ninguém entende mais de games do que



Ed. 109 R$ 6,90

- 5 detonados: The King of Fighters XI (PS2); Portal (PS3); Half-Life (PS3); Bee Movie Game (PS2) e Naruto Shippuden (PS2)
- Tomb Raider Underworld: primeiras imagens e informações sobre a estréia de Lara Croft no PlayStation 3



Ed. 108 R$ 6,90

- 4 superdetonados: Uncharted: Drake´s Fortune (PS3); Need for Speed: ProStreet (PS3/PS2); Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3); Golden Compass (PS2)
- Midnight Club LA (PS3): as novidades do mais luxuoso game de corrida

Ed. 107 R$ 6,90

- 6 detonados: Simpsons the Game (PS2); Assassin´s Creed (PS3); Winning Eleven 2008 (PS2); The Sims 2: Castaway (PS2); e Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
- Reviews: Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Ed. 106 R$ 6,90

- 8 Detonados: Dragon Ball Z - Sparking Meteor; Crisis Core: Final Fantasy VII; Crash of the Titans; Spider-Man: Friend or Foe; Siphon Filter: Dark Mirror; e Jackass: the Game
- Detonados Futebol: FIFA 08 e Winning Eleven 2008

Ed. 105 R$ 6,90

- Edição especial com 50 lançamentos de PS2, 50 lançamentos de PS3 e 13 lançamentos de PSP
- Detonados: Obscure 2; Manhunt 2; e Final Fantasy X
- Reviews: Warhawk; Lair; Stuntman Ignition; Persona 3

Ed. 104 R$ 6,90

- 4 Detonados: The Darkness; Raw Danger; Winning Eleven 2007; e Shadow of Rome
- Heavenly Sword, Metal Gear 4 e Killzone 2: tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem
- Reviews: Ninja Gaiden Sigma

Ed. 103 R$ 6,90

- 4 Detonados: Harry Potter e a Ordem da Fênix; Transformers The Game; Naruto Ultimate Ninja 2; e Odin Sphere
- Jogamos o novo God of War Chains of Olympus: nosso repórter jogou na E3 a próxima aventura de Kratos

Ed. 102 R$ 6,90

- Detonados PS2: Shrek 3; Dawn of Mana; e Silent Hill 4
- Tomb Raider Anniversary (PS2): desvende os enigmas e encontre os itens secretos
- Os primeiros detalhes do Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2008

Ed. 101 R$ 6,90

- Detonados: Spider-Man 3 (PS2); The Red Star (PS2); Resistance Fall of Men (PS3); e Driver 76 (PSP)
- PS3 sem limites: compre games na PSNetwork e compartilhe com até cinco amigos sem gastar mais nada

Ed.100 R$ 6,90

- GTA IV (PS3): tudo sobre as novidades do novo GTA. É em Nova York, tem multiplayer...
- Detonados: Naruto Accel (PS2); Medal of Honor: Vanguard (PS2); Shining Force EXA (PS2); e Prince of Persia: Rival Swords (PSP)

Ed. 99 R$ 6,90

- God of War 2 (PS2): primeiro detonado do Brasil. Kratos desce do Olimpo e invade 13 páginas da revista
- Detonados: Ghost Rider (PS2) e The Warriors (PS2/PSP)
- Burnout Dominator (PS2): libere todos os carros do jogo

Ed. 98 R$ 6,90

- Medal of Honor: Vanguard (PS2) e Airborne (PS3)
- Detonados: Rogue Galaxy; Valkyrie Profile 2 Silmeria; e Arthur and The Invisibles
- Karaokê Mania: solte a voz nos melhores jogos de cantoria do PS2

Ed. 97 R$ 6,90

- Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007 (PS2): saiba tudo com nosso detonado e seja o craque dos gramados. Grátis Pôster Calendário duplo
- Detonados: Yakuza 2 (PS2); Metal Gear Solid: Portable OPS (PSP); e God of War (PS2)

Ed. 96 R$ 6,90

- Burnout Dominator: a série de corrida volta ao PS2, PSP e PS3 e atropela tudo
- Detonados: Naruto Uzumaki Chronicles (PS2); Superman Returns (PS2); e GTA Vice City Stories (PSP)
- Reviews: NFS: Carbon (PS3)

Ed. 95 R$ 6,90

- Teste com o PlayStation 3: as funções do console; análise dos jogos; funcionalidades da rede online; e nossa aventura para comprar o PS3 nos EUA
- Detonados PS2: DBZ Teikachi 2; Destroy All Humans 2; Splinter Cell 4; e SOCOM 4

Quer ganhar 2 edições da Revista PlayStation? Ligue para 0800 55 76 67 e saiba como

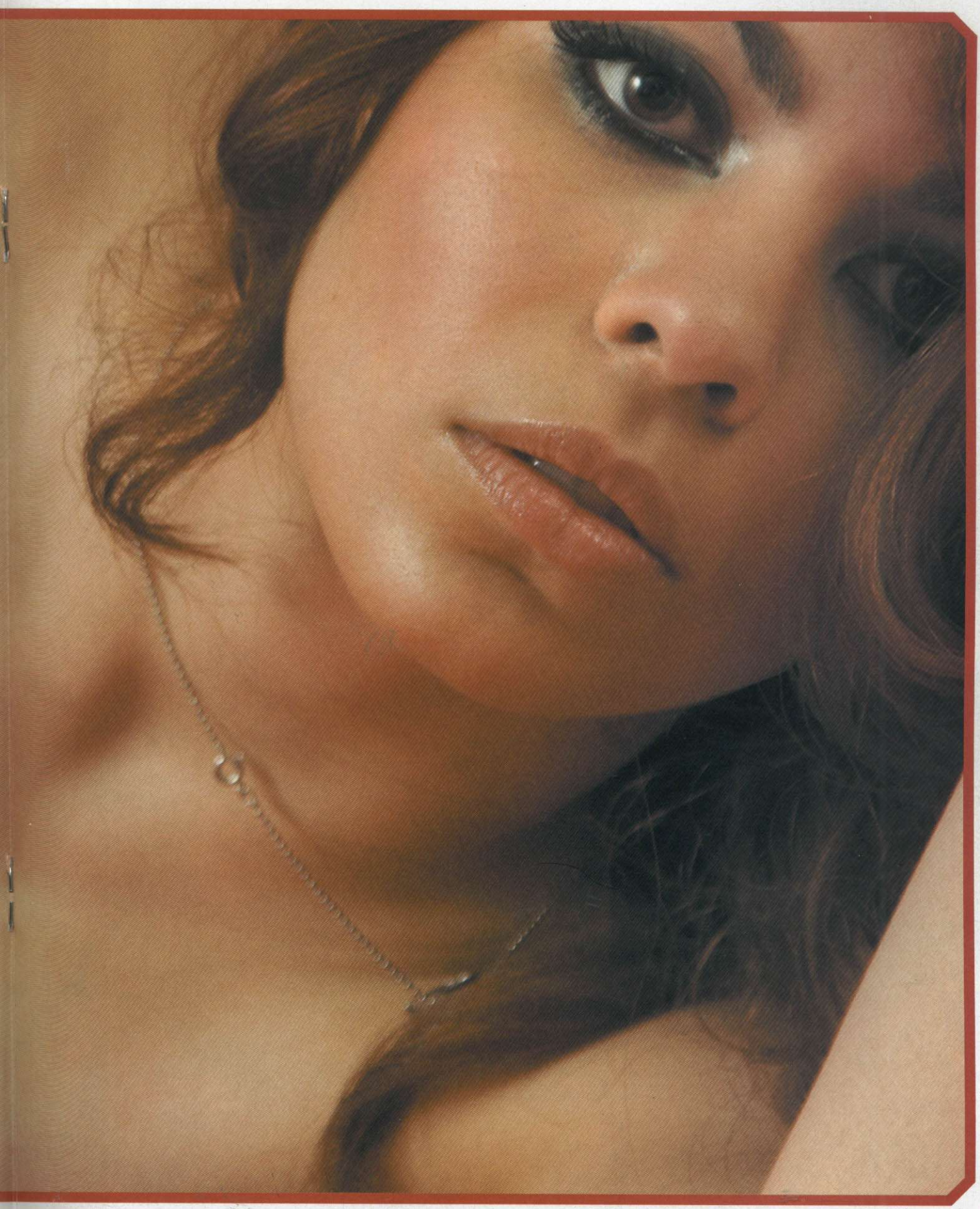
Dicas e Truques para

PlayStation

Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para Playstation edição 110

FICHA

MARÇO 2008
NOME: Beatriz Nebó Vallego
IDADE: 18 anos
CIDADE: São Paulo – SP



Fotos: Nelson Alves Jr. **Assistente de produção:** Gabriela Isgroi **Maquiagem:** Érick Santos

a Editora Europa. Escolha aqui sua edição!

A Revista Oficial do Xbox no Brasil

Ed. 15 **R$ 9,90**

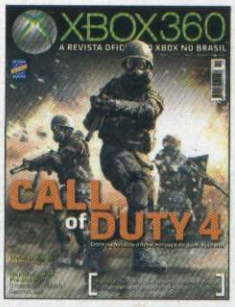
- Turok: caçador de dinossauros estréia no Xbox 360. Aqui, análise exclusiva do game
- Detonados: Mass Efect e Naruto: Rise of Ninja
- Review do Fifa Street 3

Ed. 14 **R$ 9,90**

- Exclusivo: Rainbow Six Vegas 2. Ação agora também na luz do dia
- E mais 200 games para 2008
- Assassin's Creed: localização das bandeiras e templários

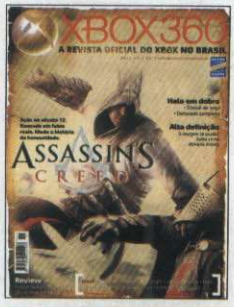
Ed. 13 **R$ 9,90**

- Mass Effect: sabe onde Judas perdeu as botas? Aqui você vai além... É o maior game do Xbox360
- Prévia exclusiva do Ghostbusters



Ed. 12 **R$ 9,90**

- Call of Duty 4: entre na batalha do melhor jogo de guerra já feito
- Detonado: Eternal Sonata
- Need for Speed Pro Street: Oo melhor jogo da série?



Ed. 11 **R$ 9,90**

- Assassin´s Creed: ação no século 12, baseado em fatos reais. Mude a história da humanidade
- Halo: dossiê e detonado
- Review: Project Gotham Racing 4

A revista 100% Nintendo

Ed. 8 **R$ 9,90**

- Super Smash Bros. Brawl: as novidades do maior quebra-pau da história da Nintendo

Ed. 7 **R$ 9,90**

- Caça-Fantasmas: eles estão de volta e prontos para acabar com as assombrações no seu Wii

Ed. 6 **R$ 9,90**

- Chegou Super Mario Galaxy
- Detonado: Zack & Wiki
- Extras (DS) Zelda: PH

Ed. 5 **R$ 9,90**

- Agora no Brasil Zelda Phantom Hourglass: aqui review e roteiro completo para DS

Ed. 4 **R$ 9,90**

- Metroid Prime 3 Corruption; Super Mario Galaxy; Guia de Combate Pokémon Diamond/Pearl

Compre pelos telefones 0800 55 76 67 ou (11) 3038-5050. Acesse www.europanet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP ou Fax: (11) 3038-5040 - OFERTA 133

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro: _____ Compl._____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3.00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Ofertas válidas de 01/03/2008 a 31/03/2008 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

Burnout

Destruir os carros é tão legal que as oficinas não cobram para consertá-los

Bem-vindo ao paraíso da destruição completa de carros e propriedade alheia

Renovar um sucesso sem estragar sua fórmula é um desafio indicado só para quem entende muito de videogame. A Criterion provou que entende do assunto e revolucionou a série *Burnout* pela segunda vez com a versão *Paradise* (a primeira grande reformulação aconteceu em *Burnout 2*, para PS2).

Além de ganhar o título inquestionável de melhor game da série, *Paradise* prova que a Electronic Arts está olhando para o PlayStation 3 com bons olhos. O game foi todo desenvolvido com base na plataforma da Sony e só depois exportado para o X360. O resultado é simplesmente espetacular.

PARADISE CITY

Das várias mudanças apresentadas em *Burnout Paradise*, a melhor e mais importante é a que dá nome ao jogo: Paradise City. Trata-se de uma cidade de proporções gigantescas, composta por cinco bairros completamente exploráveis desde o primeiro minuto de jogo. Apesar da liberdade inicial, nem todos os eventos estão disponíveis desde o começo. Mas isso não chega a ser um problema, na verdade, é até algo muito bom, já que esse é o momento de vagar pelas ruas da cidade, decorar caminhos e, principalmente, conhecer os segredos escondidos nos becos e montanhas da metrópole.

Existem centenas de desafios extras espalhados pelo mapa, como 400 Smashs (grades que escondem atalhos e áreas secretas), 120 Billboards (outdoors para destruir) e 50 Jumps (saltos absurdos em lugares específicos). Com tanta coisa para fazer entre os cruzamentos desta cidade, é comum – aqui na redação aconteceu várias vezes – esquecer de participar dos eventos principais e ficar só circulando de bobeira para destruir os seus carros com estilo. Conheça mais sobre *Paradise* nas próximas páginas e curta o roteiro.

BURNOUT PARADISE

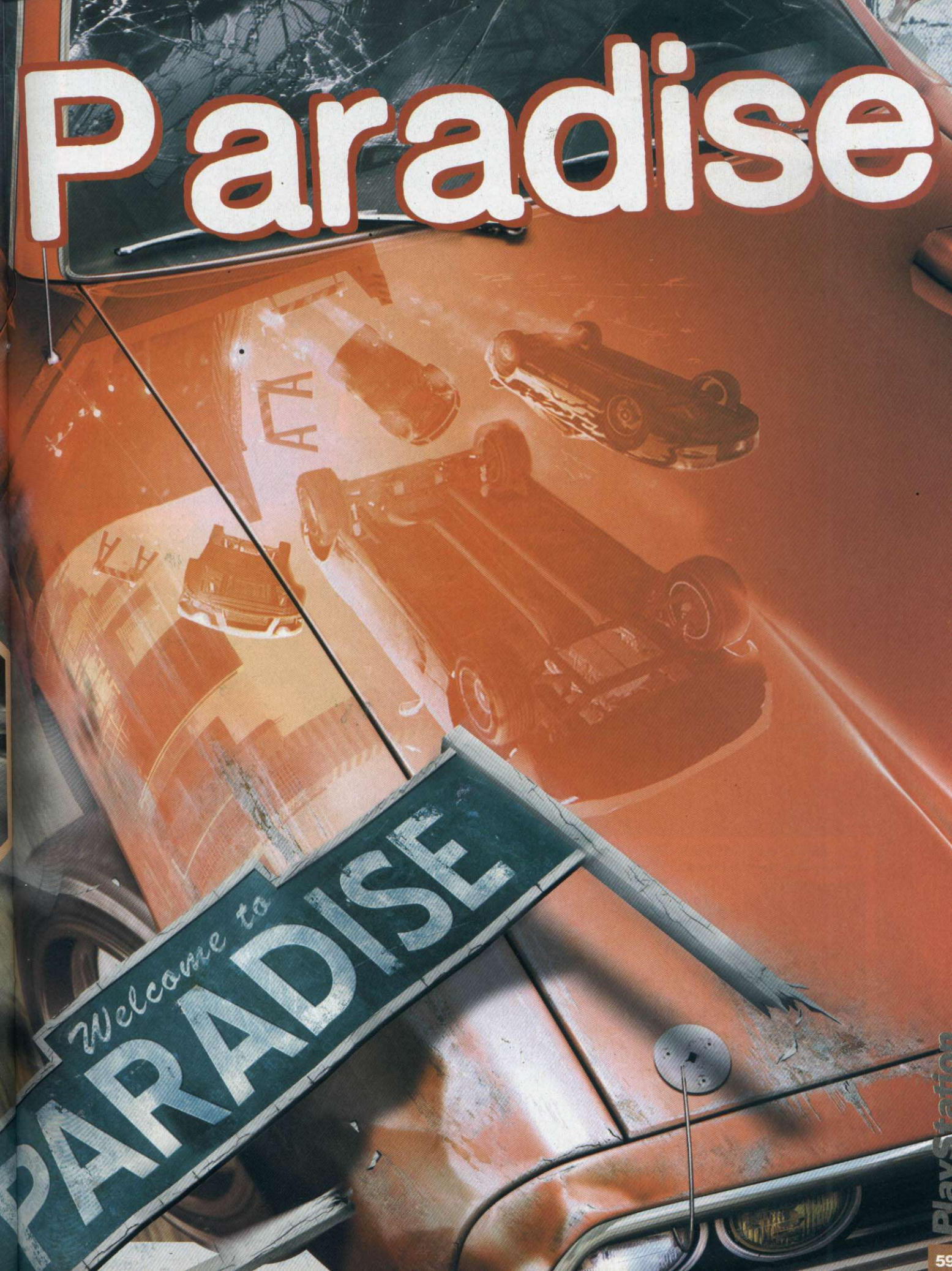
DISTRIBUIDORA: EA Games
PRODUTORA: Criterion
GÊNERO: Corrida
JOGADORES: 1 a 8
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 9
CONTROLE: 9,5
ÁUDIO: 8
REPLAY: 10
ACABAMENTO: 9

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 20 horas (somente os eventos principais); 30 a 50 horas (100% dos segredos)
SEGREDO: carros secretos e conquistas especiais
CURVA DE APRENDIZAGEM: Rápida

NOTA 9,0 Excelente

Paradise



NOVAS MODALIDADES

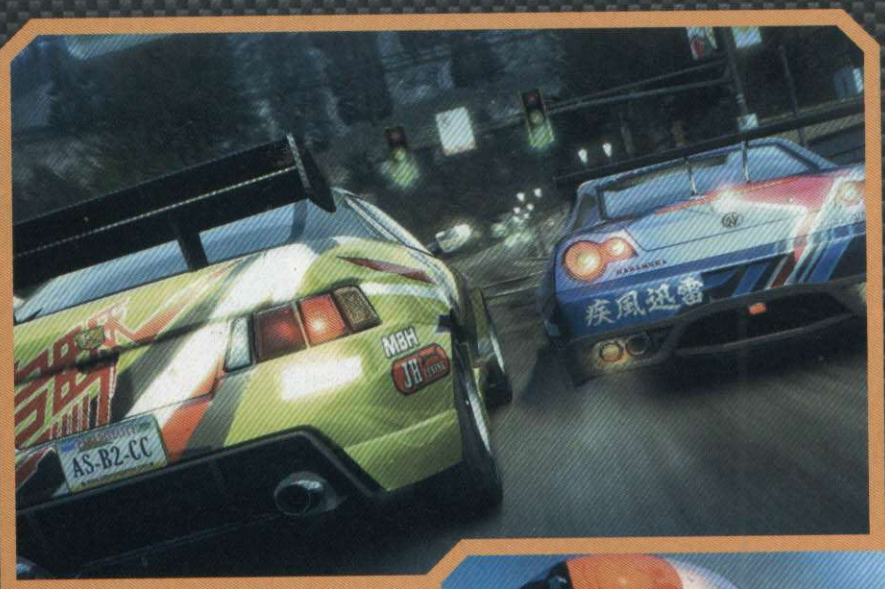
Burnout Paradise esbanja objetivos secundários para a alegria dos caçadores de segredos e também oferece uma lista extensa de missões primárias. A idéia é não interromper a ação nunca, por isso, as competições centrais não são acessadas por meio de menus ou animações, mas apenas por pontos coloridos espalhados pelo mapa. Basta passar pelo local indicado e apertar os botões certos para entrar na corrida em questão de segundos. Cada cor que aparece no mapa corresponde a um tipo de evento, que vai desde os tradicionais Road Rage (vermelho) e Race (azul) aos inéditos Stunt Man (verde), Burning Route (laranja) e Marked Man (amarelo). As competições de *Paradise* são:

• **Road Rage:** modo tradicional onde você precisa jogar os inimigos contra os obstáculos e causar batidas espetaculares.

• **Race:** este modo sofreu mudanças graças à nova estrutura do jogo. A corrida pode ser contra um ou oito oponentes e a diferença está no percurso: desta vez, não é oferecida uma rota linear, pelo contrário, o game só mostra onde é o ponto de chegada e você escolhe o caminho que quiser para ir até lá.

• **Stunt Man:** é a novidade mais divertida. Correndo contra o tempo, você precisa disparar pelas ruas e fazer o maior número de manobras, drifts, saltos, destruição e peripécias para acumular pontos.

• **Burning Route:** é uma corrida contra o tempo em que cada rua possui um recorde e seu objetivo é superá-lo.



A sensação de velocidade é absurda e só perde para a destruição maciça

• **Marked Man:** espécie de corrida na qual não há indicador de tempo ou competidores. Parece fácil, mas, na verdade, o seu desafio é sobreviver aos ataques de dezenas de carros que surgem de todos os lados e ir inteiro (ou quase) até a linha de chegada.

• **Showtime:** o clássico modo Crash foi extinto, mas não significa que *Paradise* não conta com uma modalidade voltada à bela arte da destruição. Você pode acionar o Showtime quando quiser, basta apertar L1 + R1 para capotar o seu carro e mirar em alvos que multipliquem o estrago. A sua barra de turbo serve como combustível para fazer seu carro literalmente pular pelas ruas em busca de novos alvos.

• **Power Parking:** aqui o seu desafio não é causar destruição, mas estacionar um carro de maneira perfeita. Não é nada fácil: você precisa encontrar dois carros estacionados junto à calçada, acelerar seu carro e virar um cavalo de pau para estacionar entre os dois carros.

UM PARAÍSO ONLINE

As opções no modo offline são absurdas e garantem horas de pilotagem, mas correm o risco de serem ofuscadas pelo incrível

Este não é só um carro furioso, mas um carro dentuço também

CARA, CADÊ O MEU CARRO?

Vitórias aumentam o nível da sua carteira de motorista e, conseqüentemente, habilitam carros novos na sua garagem (ou melhor, no ferro-velho). Porém, nem todos os veículos surgem desta maneira. Há alguns carros que são habilitados nas ruas após as vitórias e você precisa não só encontrá-los, mas destruí-los com Takedown para habilitá-los. Mas fica aqui um aviso: ele vai para a sua garagem do jeito que você o deixou, ou seja, completamente destruído.

Não é preciso procurar muito, pois os carros surgem no seu caminho

Use os turbos e muita malandragem para socar os adversários nas paredes

sistema online de *Paradise*. Para começar, basta apertar → para acessar a sua lista de amigos – simples e sem parar a ação. Após escolher o adversário, o seu mapa será sincronizado com o mapa do oponente e ele vai aparecer exatamente no local onde estava pilotando offline, tudo em tempo real.

Desse ponto em diante, o que manda é a sua imaginação e você cria as regras. Pode montar a corrida que desejar, com as regras que preferir. Há até opção de montar campeonatos ,que vão deste disputas de drift até competições de saltos. Ao optar pelo tradicional Rage, você pode acrescentar a câmera EyeToy 2 do PS3 para exibir sua cara de escárnio em tempo real quando aplicar um Takedown no adversário – a câmera da vitima fotografa a cara de bunda do perdedor para completar a humilhação.

Infelizmente, o jogo são não alcança a nota máxima por leves deslizes da produtora. A extinção do modo Traffic Attack, no qual era possível bater na traseira dos inimigos e transformá-los em uma espécie de mísseis, e do modo Crash vai deixar saudades. Está certo que o modo Showtime proporciona o nível de destruição do Crash (talvez até mais), porém falta aquela pitada de estratégia que antes era fundamental para liberar as conquistas. Para completar o pacote de esquecimentos, não é mais possível explodir seu carro após tomar um Takedown, outro elemento que emprestava um pouco de estratégia ao jogo. São todos recursos que fazem muita falta em *Paradise*.

HABILITAÇÃO PROFISSIONAL

Você começa o game com uma carteira de motorista simples e por isso mesmo não tem acesso a muitos eventos no mapa de Paradise City. Subir de categoria é fundamental para liberar novos carros e, por conseqüência, também liberar novas provas. Vença todas as competições que puder para acumular pontos e conquistar novas habilitações. Um detalhe: quem possui a câmera EyeToy 2 pode incluir sua própria foto no documento do jogo.

O nível máximo da carteira de motorista é "Elite" e você deve vencer todas as corridas para adquiri-la

TÃO PERTO DA PERFEIÇÃO

Comentar sobre os gráficos hoje em dia é chover no molhado. Em *Burnout Paradise*, não é diferente, pois tudo é extremamente bonito. As texturas dos veículos e pistas são incríveis e os detalhes de cenários não ficam atrás. O sistema de deformação dos carros é incrível. Em algumas batidas, o carro fica parecendo uma folha de papel tamanha destruição. O acabamento de toda cidade também é acima da média. Encontrar um bug é coisa rara, ao contrário das versões anteriores em que os carros, repentinamente, batiam em obstáculos invisíveis.

32
33
35
31
30
34
GARAGEM
BURNING ROUTE
MANUTENÇÃO

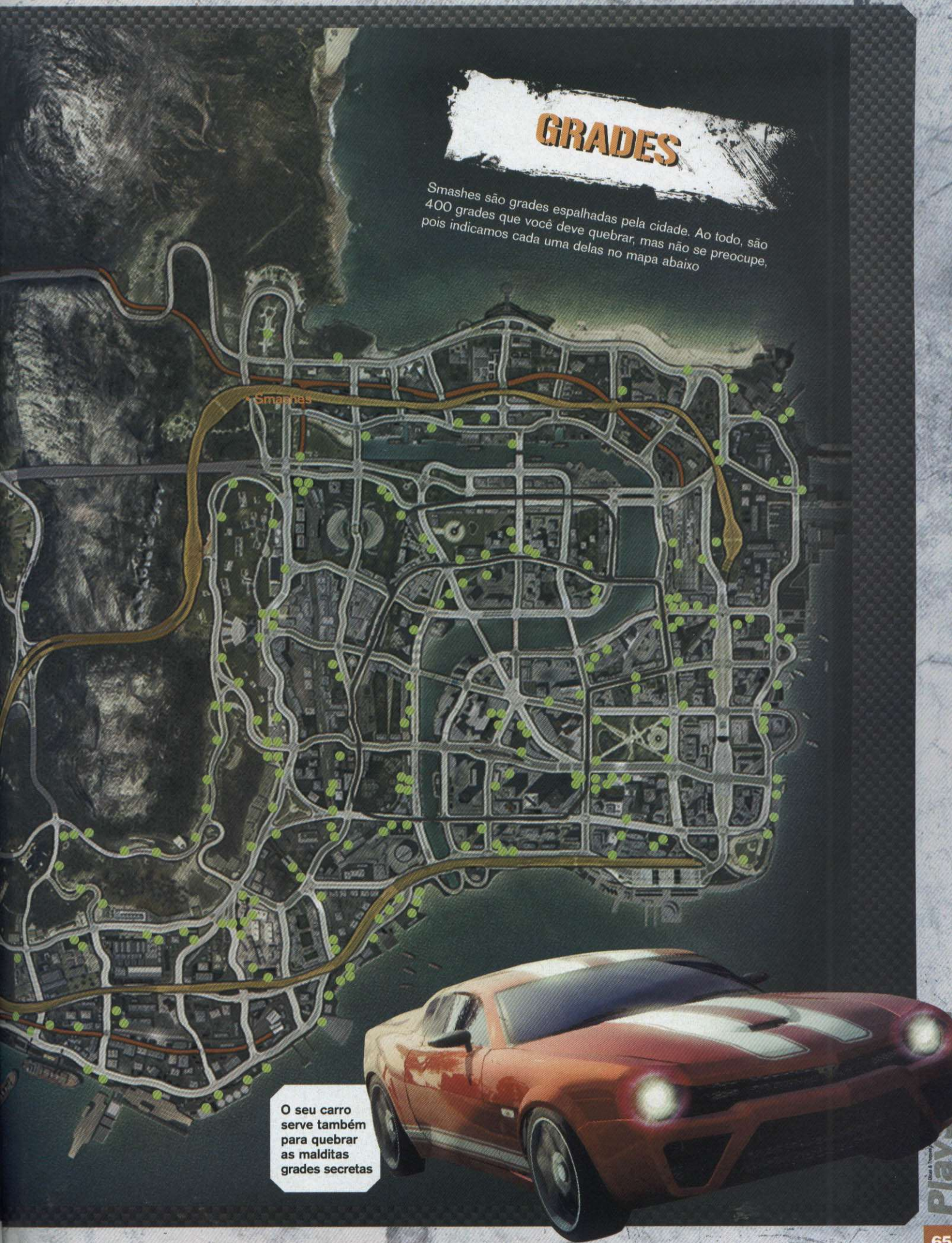
LOCALIZAÇÕES GERAIS

Confira a localização de todas as Burning Routes, corridas contra o tempo que habilitam novos carros. Aproveite e use o mapa para encontrar todas as garagens e locais de manutenção para o seu carango

Não fique com o carro aos pedaços: conserte-o nas mecânicas

GRADES

Smashes são grades espalhadas pela cidade. Ao todo, são 400 grades que você deve quebrar, mas não se preocupe, pois indicamos cada uma delas no mapa abaixo



O seu carro serve também para quebrar as malditas grades secretas

01
02
03
04
05
06
07
08
50
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

PULOS E PAINÉIS

Neste mapa, você encontra a localização dos 120 painéis (Billboards) e as 50 áreas para executar os pulos especiais (Super Jumps). Para facilitar ainda mais, na próxima página, você pode conferir as fotos dos locais exatos para saltar e conseguir os Super Jumps

PULOS

Veja a localização das áreas de pulo na página anterior e compare com as nossas fotos para saber se você está no local certo para voar longe com o seu carro preferido

Ao lado do Dinner da rodovia N. Mountain. Tome uma boa distância

Pegue a estrada de terra à direita do trilho do trem. Alcance alta velocidade

Subindo a alameda Read, pule a ponte destruida do lado esquerdo

No bairro de Silver Lake, siga por baixo dos trilhos do trem

Esse pulo ocorre na seqüência do anterior. Mantenha a velocidade

Fique do lado esquerdo da estrada N. Rouse e salte na estrada de terra

Em uma ponte sobre o rio. A área é toda feita de madeira

Na rua embaixo da ponte. Pise fundo para alcançar a rua

Esse é o maior salto do jogo. Fica após duas quedas em seqüência

Na rampa do lado esquerdo da rua Nelson, junto ao trilho

Cruze a ponte destruída na rua W. Lake. Essa rua passa entre os rios

Pise fundo com um carro potente para superar o salto no final do cais

Use a rampa para passar dentro do tubo de esgoto que está suspenso

Basta deixar seu carro cair no final da rua Lucas. O desafio é cair em pé

No final da rua de terra, junto à margem direita do rio. Acelere muito

Entre as construções da rua S. Rouse. O salto está no final da rua

Região das montanhas, ao chegar à passagem Schembri, fique à direita

Entre as grades na área da S. Montain. Explore bem o local

Siga pela passagem na Casey. Pegue velocidade para pular a ponte

Na S. Mountain, fique do lado esquerdo. O objetivo é chegar à outra via

Rampa no meio da avenida South Bay. Não precisa acelerar muito

Seqüência do pulo anterior. Mantenha-se no centro da avenida

Na rampa na região do cais. Você precisa pular sobre um navio

No final da área do cais, pule a rampa no final da rua Lambert

Suba até a cobertura do estacionamento e pule na rampa da direita

Não espere habilitar carros novinhos assim. Eles aparecem aos pedaços na sua garagem

Suba no alto do prédio do estacionamento e use a rampa do lado direito

No bairro Harbor Town, use a elevação do trilho para tomar impulso

Pegue a saída do lado direito da estrada de ferro. Basta cair firme

Pule a ponte quebrada no final da primeira avenida. Velocidade total

Rampa no centro da segunda avenida. Pule e aterrisse do outro lado

Pule do estacionamento para este trilho e use a rampa do lado esquerdo

Nos andaimes do lado esquerdo, use a rampa para pegar impulso

Na rampa do segundo andar do principal prédio do bairro Downtown

Rampa no final da praça de frente para o prédio em construção

Rampa no final da praça, no lado oposto à rampa do pulo anterior

Rampa no centro da área I-88. Pise fundo para chegar à avenida acima

No final do túnel da avenida Glancey. Basta aterrissar firme

Suba no último andar do estacionamento e use a rampa do lado direito

Suba no último andar do estacionamento e use a rampa do lado esquerdo.

Suba no último andar do estacionamento e use a rampa do lado direito

Nos trilhos, pegue a saída do lado direito e pule as barreiras

No centro da sétima rua. Tome impulso e cuidado para não bater na ponte

Continue no centro da sétima rua – este pulo vem na seqüência

Pule a ponte de ferro no meio da avenida Paradise e caia firme

Rampa da estrutura que fica à esquerda na rua E. Crawford

Vá à rua paralela à rua E. Crawford. Use a rampa para pular sobre o rio

Pule o lago usando a rampa da rua Lambert. Use um carro potente

Rampa de madeira do lado esquerdo da área I-88. Basta cair firme

Trilho do lado esquerdo na área da represa. A subida é bastante longa

Mantenha-se do lado esquerdo da Rua N. Rouse

CLASSIFICADOS BURNOUT

Descubra como conquistar cada um dos 80 carros disponíveis em *Paradise City*. Cada um possui uma particularidade e todos são divididos em três grupos de turbo. O que diferencia cada um deles é a maneira de recarregar o seu medidor de nitro.

• **STUNT:** recarrega sua barra de turbo a cada manobra ilegal, como andar na contramão, aplicar Takedown e realizar enormes pulos. Ao utilizar o turbo de uma vez, sem bater, sua barra recarrega automaticamente. Desta forma, você pode utilizá-lo de forma quase que infinita, dependendo apenas da sua habilidade.

• **AGGRESSION:** a única maneira de recarregar esse turbo é aplicar Takedowns nos adversários ou causar uma enorme catástrofe.

• **SPEED:** a sua barra de turbo enche quando você alcança um nivel muito alto de velocidade.

MARCA	TIPO TURBO	VELOCIDADE	TURBO	FORÇA	COMO LIBERAR?
Hunter	Stunt	★★	★	★★★★★	Veículo inicial
Hunter	Aggressuion	★★	★	★★★★★★	Vença a Cavalry Burning Route
Hunter	Aggressuion	★★★★	★★	★★★★★★	Conquiste a Licença Classe D
Hunter	Aggressuion	★★	★★★	★★★★★★	Vença a Mesquite Burning Route
Nakamura	Speed	★	★★★	★★★	Pegue a Licença Classe C
Nakamura	Speed	★★★	★★	★★★	Vença a SI-7 Burning Route
Hunter	Stunt	★★★★	★★	★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Hunter	Stunt	★★★	★★★	★★★★★★	Vença a Vegas Burning Route
Krieger	Aggressuion	★★★★	★★★	★★★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Krieger	Aggressuion	★★★	★★★★	★★★★★★★★★	Vença a Pioneer Burning Route
Nakamura	Stunt	★★★★★	★★★	★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Nakamura	Stunt	★★★★	★★★★	★★★★	Vença a Ikusa GT Burning Route
Nakamura	Aggressuion	★★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★	Termine todas as provas do jogo
Kitano	Speed	★★★★	★★★★	★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Kitano	Stunt	★★★★★★	★★★	★★★	Vença a Hydros Custom Burning Route
Kitano	Stunt	★★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★	Vença todas os recordes de Showtime
Hunter	Aggressuion	★★★★★	★★★★	★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Hunter	Aggressuion	★★★★	★★★★★	★★★★★★★	Vença a Reliable Custom Burning Route
Watson	Stunt	★★★★★	★★★★	★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Watson	Stunt	★★★★	★★★★★	★★★	Vença a R-Turbo Roadster Burning Route
Rossolini	Speed	★★★★★	★★★★★	★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Rossolini	Speed	★★★★	★★★★★★	★★	Vença a LM Classic Burning Route
Hunter	Stunt	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Hunter	Stunt	★★★★★★★★	★★★★★	★★★★★★★	Vença a Manhattan Burning Route
Carson	Speed	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	Conquiste a Licença Classe B
Carson	Speed	★★★★★	★★★★★★★	★★★★★	Vença a Fastback Burning Route
Carson	Aggressuion	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Carson	Aggressuion	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	Vença a Grand Marais Burning Route
Montgomery	Stunt	★★★★★	★★★★	★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Montgomery	Stunt	★★★★	★★★★★	★★★★	Vença a Hyperion Burning Route
Krieger	Speed	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Krieger	Speed	★★★★★★★★	★★★★★	★★★★★	Vença a 616 Sport Burning Route
Hunter	Aggressuion	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Hunter	Aggressuion	★★★★★★★★	★★★★★	★★★★★★★	Vença a Spur Burning Route
Montgomery	Speed	★★★★★★★	★★★★★★★	★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Montgomery	Speed	★★★★★★	★★★★★★★★	★★	Vença a GT 2400 Burning Route
Jansen	Stunt	★★★★★★★	★★★★★★	★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Jansen		★★★★★★	★★★★★★★	★★★	Vença a P12 Burning Route
Carson	Aggressuion	★★★★★★★	★★★★★	★★★★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Carson	Aggressuion	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★★★	Vença a Inferno Van Burning Route
Rossolini	Speed	★★★★★★	★★★★★★★★	★★★	Conquiste a Licença Classe A
Rossolini	Speed	★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★	Vença a Tempesta Burning Route
Carson	Stunt	★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★	Procure-o cidade e dê um Takedown
Carson	Stunt	★★★★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★	Vença a Opus Burning Route
Carson	Aggressuion	★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Carson	Aggressuion	★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★	Vença a Annihilator Burning Route
Jansen	Speed	★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Jansen	Speed	★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★	Vença a X12 Burning Route
Jansen	Stunt	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★	Faça os 50 Pulos (Super Jump)
Kitano	Stunt	★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Kitano	Stunt	★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★	Vença a Touge Sport Burning Route
Kitano	Stunt	★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★	Coloque a senha "GAMESTOP" Classe A
Hunter	Aggression	★★★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Hunter	Aggression	★★★★★★★	★★★★★★★	★★★★★★★★★★	Vença a Takedown 4x4 Burning Route
Carson	Speed	★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Carson	Speed	★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★	Vença a 500 GT Burning Route
Hunter	Aggression	★★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Hunter	Aggression	★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★★	Vença a Racing Oval Champ Burning Route
Hunter	Aggression	★★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★	Coloque a senha "BESTBUY" Classe A
Carson	Stunt	★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★	Pegua a Licença Burnout
Carson	Stunt	★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★★★	Vença a GT Concept Burning Route
Carson	Speed	★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★	Encontre as 400 grades
Carson	Aggression	★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★★	Use a senha "R57Z 4S0C DT0P 85Q3" Burnout
Hunter	Aggression	★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★★★★★	Procure o cidade e dê um Takedown
Hunter	Aggression	★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★★★★	Vença a Citizen Burning Route
Watson	Speed	★★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Watson		★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★	Vença a 25 V16 Revenge Burning Route
Montgomery	Stunt	★★★★★★★★★	★★★★★★★★	★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Montgomery	Stunt	★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★	Vença a Hawker Solo Burning Route
Montgomery	Speed	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★	Encontre os 120 painéis
Krieger	Speed	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Krieger	Speed	★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★	Vença a Uberschall 8 Burning Route
Carson	Aggression	★★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Carson	Aggression	★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★★★	Vença a Thunder Custom Burning Route
Carson	Stunt	★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Carson	Stunt	★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★★★★★	Vença a Hot Rod Coupe Burning Route
Carson	Stunt	★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★★	Use a senha "CIRCUITCITY" Burnout
Krieger	Speed	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★	Procure-o na cidade e dê um Takedown
Krieger	Speed	★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★	Vença a Racing WTR Burning Route
Krieger	Speed	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★	★	Use a senha "WALMART" Burnout

PARADISE AWARDS

Descubra como habilitar as conquistas secretas de *Paradise*

#	AWARDS	COMO DESTRAVAR?
01	Lookin' Good	Conserte o seu primeiro carro destruido
02	Watt?	Quebre o recorde de tempo da rua Watt St.
03	It's Showtime	Quebre o recorde de Showtime na rua East Crawford Drive
04	Great Start	Vença sua primeira corrida
05	Misdemeanour	Destrua cinco painéis
06	Off the Beaten Path	Destrua 25 grades
07	Getting Away With It	Vença uma corrida após bater uma vez
08	Bottom of the Class	Conquiste a licença da categoria D
09	Yatta!	Destrua o veículo SI-7 com um Takedown
10	Showboating	Conquiste um 5X no modo Showtime
11	Perfect Rage	Consiga 10 Takedowns no modo Road Rage sem bater
12	Rising From the Ashes	Conserte o seu carro no modo Road Rage após sofrer um dano critico
13	Spinnin' Around	Dê um giro de 360° no ar com qualquer carro
14	Frenzy!	Destrua o veículo Frenzy com um Takedown
15	Underachiever	Conquiste a licença da categoria C
16	Learning to Fly	Faça cinco pulos (Super Jumps)
17	Getting in the groove	Execute um turbo x2
18	Taking Down Your Elders	Destrua o veículo LM Classic com takedown
19	Duckin' and Weavin'	Vença uma prova Marked Man sem tomar nenhum takedown
20	7 Stunt Wonders	Vença sete corridas do modo Stunt Run
21	Curb Job	Pontue acima de 80% ao estacionar o carro
22	The Show Must Go On	Conquiste um multiplicador 10X no modo Showtime
23	Gate Crasher	Destrua 200 grades
24	Road Block	Vença o recorde do modo Showtime em 30 ruas
25	Speed Freak	Vença o recorde de tempo em 30 ruas
26	Feeling the Burn	Vença 10 Burning Routes
27	Rampage!	Conquiste um Takedown Rampage
28	The Mean Mile	Ande mais de uma milha na contramão
29	Must Try Harder	Conquiste a licença da categoria B
30	Manhattan Project	Destrua o veículo Hunter Manhattan com Takedown
31	Un-Chained Felony	Execute um turbo x10
32	Parallel Park	Pontue 100% ao estacionar o carro
33	You've just hired the B-Team	Destrua o veículo Carson Inferno Van com Takedown
34	Millionaires' Club	Acumule mais de 1.000.000 pontos no modo Stunt Run
35	Hangtime	Faça 25 pulos (Super Jump)
36	Chairman of the Boards	Destrua 60 painéis
37	Daredevil	Pule de um morro para o outro entre as montanhas
38	Boosting Around the World	Execute um turbo x10
39	Flying Colors	Conquiste a licença da categoria A
40	The Full Monty	Destrua o veículo Montgomery GT 2400 com takedown
41	Stunt Superstar	Consiga um combo de x40 no modo Stunt Run
42	Supercharged	Vença 25 Burning Routes
43	King of the Road	Destrua o veículo Jansen X12 Supercar com Takedown
44	Car in a China Shop	Ultrapasse a marca de 500 takedowns
45	Fall Guy	Destrua o veículo Hunter 4x4 com Takedown
46	Paradise Won	Conquiste a licença da categoria Burnout Driving
47	Elementary	Vença uma corrida com o carro Watson 25 V16 Revenge
48	All Pimped Out	Vença todas as Burning Routes
49	Explorer	Encontre os 120 eventos
50	Paid and Displayed	Vença 100% dos desafios
51	Long Haul	Dirija por mais de 750 milhas
52	Bustin' Out	Destrua 120 painéis
53	Totally Smashed	Destrua 400 grades
54	Running Scared	Vença o modo Marked Man pilotando o carro Krieger Racing WTR
55	Flying High	Faça os 50 pulos (Super Jump)
56	Speed King	Vença os recordes de tempo em todas as ruas
57	Crashin' All Over The World	Vença os recordes de Showtime em todas as ruas
58	Shopaholic	Encontre todos os Drive Thru's (mecânicas, postos de gasolina e pintura)
59	Elite	Conquiste a licença da categoria Burnout Elite
60	Criterion Elite	Conquiste a licença Elite e vença todos os eventos principais e secundários

Para cada interesse, uma

Há 20 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.

A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.

A revista para quem leva videogame a sério. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC.

A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.

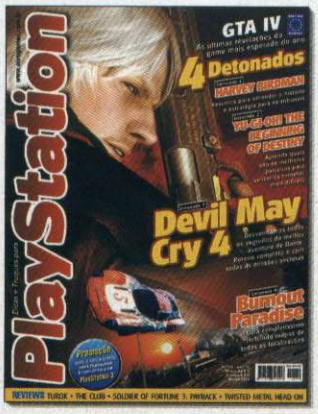
A revista indispensável para artistas e designers. Traz portfólio de artistas do mundo inteiro, tutoriais passo a passo, reportagens sobre o universo da arte digital e o melhor da revista *3D World*.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

Chegou a mais completa revista de Nintendo do Brasil. São cem páginas com tudo sobre o universo Nintendo, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.

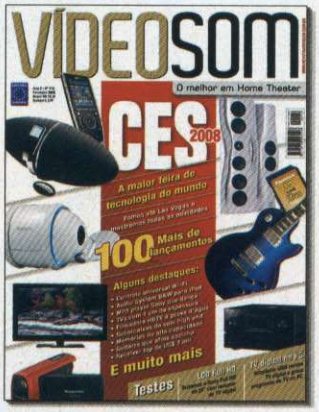


PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.

XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas.

A revista brasileira feita para webmasters, webdesigners e programadores agora com conteúdo exclusivo da revista britânica *.net*. O site traz os softwares citados na revista, scripts e programas úteis.



A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.

A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta.

ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

POR AMER HOUCHAIMI

NOVA FASE

Você deve estar se perguntando que espécie de *Yu-Gi-Oh!* é esse que não traz o loirinho Yugi como protagonista. Bom, trata-se da saga *GX*, a nova fase do desenho cujo herói é o jovem Jaden Yuki, estudante da Academia de Duelos. Essa trama traz novos personagens e vilões.

Yu-Gi-Oh!

The Beginning of Destiny

Difícil até não poder mais, infinito e repleto de cartas apocalípticas, o card game mais amado e odiado do mundo volta com surpresas

Ame ou odeie. *Yu-Gi-Oh!* é assim, não dá para falar "eu jogo só de vez em quando": ou você vicia no card game ou sai pelas ruas com placas de protesto para xingar o game. Confesso que assisti à série picada e não entendi bulhufas do enredo, exceto que uns moleques mimados com cabelos coloridos e pontudos batalham entre si com cards que servem para evocar seres cabulosos. É óbvio que o lado do bem quer salvar o mundo e os vilões querem destruí-lo, mas me pareceu que ambos os lados controlam monstros tão apocalípticos que poderiam eles mesmos destruir a Terra inteira em suas batalhas de cartas – e depois dizem que Truco é um jogo "enérgico demais".

The Beginning of Destiny é o primeiro game da série para Play 2 se que inspira na segunda fase do desenho animado, entitulada *GX*, e é uma conversão de *Yu-Gi Oh! Gx Tag Force* do PSP – não há diferenças entre as duas versões.

YU-GI-OH! THE BEGINNING OF DESTINY

DISTRIBUIDORA: Konami
PRODUTORA: Konami
GÊNERO: Estratégia
JOGADORES: 1 a 2
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 4
CONTROLE: 7
ÁUDIO: 5
REPLAY: 7
ACABAMENTO: 7

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 6 horas (sem pressa); incontáveis horas (completar coleção)
SEGREDO: Pacotes habilitáveis de cards à venda na loja
CURVA DE APRENDIZAGEM: Média. Sistema complexo

NOTA 6,0 Médio

CARTAS E ENCONTROS

Um defeito grave que praticamente todos os jogos de *Yu-Gi Oh!* possuem é a sua dificuldade brutal para quem é iniciante e não acompanha a série de TV ou joga o card game físico. Geralmente, é difícil vencer certos oponentes com as cartas iniciais e isso frustra muitos jogadores. *The Beginning of Destiny* é difícil, não dá para negar, porém ele conta com um sistema bastante amistoso e fácil para acostumar com as regras e macetes.

Para introduzir o tutorial e não se assustar com todos os aspectos técnicos necessários para tornar-se um dualista, o game introduz uma espécie de simulador de encontros, gênero muito apreciado no Japão, em que o objetivo é conquistar amizades. Esta é uma boa adição, pois evita que o game fique maçante e focado demais nas batalhas.

Seu papel é controlar um garoto anônimo que acaba de ser transferido ao Duel Academy, um grande centro de estudos para duelistas. Sua rotina consiste em dividir o tempo entre aulas e batalhas, com direito a um calendário de eventos, provas agendadas e encontros especiais que podem rolar até durante as madrugadas.

Qualquer simulador de encontros que se preze exige um bom relacionamento com os personagens e aqui não é diferente. Você precisa conquistar amigos para que eles aceitem ajudá-lo como parceiros de batalha. As competições em dupla são a maior novidade desta versão e, além de dar um novo toque estratégico, são indispensável: se você não arrumar um parceiro logo, a história do game encerra de forma prematura.

Confira nas páginas a seguir mais detalhes sobre o sistema de parceria e outras dicas para sobreviver às provações.

COMANDOS BÁSICOS

Aperte ✖ para abrir a janela de comandos básicos. Eles são os seguintes:

- **Talk:** conversar com as pessoas. É preciso ficar de frente para alguém para iniciar um diálogo.
- **Duel:** desafiar alguém para um duelo. Nem todos irão duelar com você e alguns só o farão em momentos específicos.
- **Item:** aqui é possível checar os sanduíches e demais itens que o seu personagem carrega.
- **PDA:** nesta opção, é possível organizar o seu deck, checar e-mails e Status, ver o calendário, assim como acessar a tela de opções e desistir do jogo. O atalho para o PDA é o botão ■.

Está vendo esse pequeno mapa? Você vai passar muuuito tempo nele. Boa sorte!

ROTEIRO

Beginning of Destiny é dividido em três capítulos e em cada um deles há tarefas diferentes. Vamos por partes:

PARTE 1

Sua tarefa é participar de um bocado de duelos, construir um bom deck, arranjar um parceiro de duplas e ir para a escola para aprender mais sobre duelos. Esta é a etapa mais longa do game. A circulação pelo cenário é razoavelmente livre e você pode passear por todos os locais da ilha à vontade, conhecer gente e duelar com quem quiser. Há alguns feriados no calendário do game; aproveite-os para conhecer personagens e enfrentar novos duelistas – ainda assim é necessário fazer provas de vez em quando. Acompanhe algumas dicas necessárias para sobreviver 'a primeira etapa do game:

ILHA DOS DUELISTAS

Na maior parte do tempo você tem acesso a todas as localizações da ilha. Em muitos lugares, há pouco o que fazer, a não ser duelar com os alunos disponíveis. Os lugares de maior importância são os seguintes:

• **Classroom:** é a sua classe escolar, você precisa chegar às 8h para assistir às aulas. Chegue cedo para ter tempo de duelar com seus colegas de classe antes do horário da aula – uma opção é falar com o sujeito ao lado da porta de entrada e aceitar matar o tempo até o horário da aula.

É importante assistir aos primeiros seis dias de aula para aprender as regras básicas do jogo de cartas e, principalmente, porque, ao fim deste dias, seu professor (Crowler, o cara que parece uma drag queen) dá as primeiras cartas realmente úteis de seu deck.

Depois desta semana inicial de aula, não é mais necessário ir todos os dias e você pode matar aula quando quiser para vagar pela ilha ou simplesmente escolha a opção "End the day" no seu quarto para encerrar o seu dia. Não é aconselhável faltar muitos dias seguidos, pois isso faz com que os seus colegas despertem antipatia por você, o que dificulta recrutar parceiros para a sua dupla.

• **Store:** aqui você pode comprar cartas novas para o seu deck. Pacotes novos de cards sempre surgem quando você derrota um oponente que usa um deck único, mas compre rápido ou eles podem se esgotar. Você recebe Duel Points (o dinheiro do game) com vitórias em duelos de cartas. Ainda na região da Store, você pode comprar sanduíches na entrada – eles são muito úteis para conquistar amizades.

• **Slifer Red Dorm:** o seu quarto é o último do primeiro andar. Você pode usar o seu PC para verificar o seu nivel de amizade com os personagens da escola ou avançar o tempo – segure ✖ perto da cama e escolha se prefere avançar para um horário determinado ou pular direto para o dia seguinte.

• **Duel Field:** é nesta área que acontecem os principais duelos da história do game e também os duelos de duplas, realizados todos os domingos.

• **Save Point:** encontra-se no canto inferior esquerdo do mapa. Use-o para salvar sempre.

PROVAS

As provas são divididas em duas etapas: teórica e prática. Na parte teórica, é preciso responder às perguntas corretamente, enquanto as provas práticas exigem que você vença um duelista escolhido pelo professor. Vencer o duelista depende dos mesmos quesitos de todas as batalhas, mas as provas escritas são mais complicadas, por isso, preparamos uma "cola" para salvá-lo.

• **Primeira Prova:** 17 de Maio (May)
Pergunta: What do you call taking cards from your deck?
Resposta: Draw

P: What Spell remains on the Field after Activation
R: Continous Spell

P: Dueling 3 times to get a winner is called a...
R: Match

P: What is the highest Level a Monster Card can have?
R: 12

△ DICAS BÁSICAS PARA DUELISTAS INICIANTES

Infelizmente, não existe uma fórmula mágica infalível para vencer os duelos de cartas neste game. Você tem que pegar o jeito com o tempo e conforme ficar mais experiente. Aqui vão alguns toques para ajudá-lo a começar:

• O seu Deck inicial é bem fraquinho e é bastante normal que você perca muitos duelos no começo do game. Porém, há alguns duelistas que não oferecem muita dificuldade no início, Gillian, Nova e Damon, por exemplo. Duele com eles para conseguir DP e compre mais cartas para aperfeiçoar seu deck aos poucos.

• Não encha seu deck com um tipo só de cartas. Mantenha um equilíbrio entre cartas de Monstros (Monster), magias (Spell) e armadilhas (Trap). Sempre deixe um espaço no seu lado da mesa para uma carta nova.

• Não acumule muitos monstros acima de Nível 4 no seu deck, pois estes geralmente só podem ser evocados sob circunstâncias especiais, como por sacrifício de cartas que você tenha em jogo e muitas vezes, simplesmente não é possível preencher tais requisitos. Ficar com uma mão cheia de criaturas que não podem ser evocadas é uma receita certa para a derrota. O mesmo vale para cartas de Fusão (Fusion). Apesar de poderosas quando usadas de forma adequadae, nem sempre dá para usá-las.

• Use o bom senso para posicionar os seus monstros. Quando o ataque do monstro for o atributo mais alto, evoque-o com a opção Summon; caso a defesa seja mais alta, evoque-o com a opção Set. Assim você vai ficar protegido contra os ataques de seu adversário.

• Nos duelos em dupla, tome muito cuidado com as cartas que vai escolher. Seu parceiro, independente de quem seja, pode usar muito mal aquilo que você colocar na mesa.

P: Limited Card: How many copies can your deck have?
R: 1 per limited Card

• **Segunda Prova:** 6 de Junho (June)
P: Sand Gambleler: How many times will you toss a coin?
R: 3 times

P: Which card effect will not be special summon?
R: Ultimate Offering

P: Sword of Revealing Light: What can you no longer do?
R: Declare an attack

P: Up to how many Equip cards can be on 1 monster?
R: No Limit

P: Who is the idol of duel academy?
R: Alexis Rhodes

• **Terceira Prova:** 6 de Julho (July)
P: Which is not a spirit monster?
R: Wing Eagle

P: Which letter is in the Destiny Board message?
R: A

P: Which monster is water attribute?
R: Lekunga

P: Which is not an Ojama Trio?
R: Blue

P: How many Harpie Lady sisters are there?
R: 3 sisters

ARRUME UM PARCEIRO

A tarefa mais importante na primeira etapa é arranjar um parceiro de dupla. Caso não faça isso, a história acaba no fim do capitulo e é necessário começá-lo de novo. Você recomeça com as cartas que conseguiu na partida anterior, o que pode facilitar sua vida. Para prosseguir na aventura, faça amizade com alguém antes do dia 1 de agosto (August 1).

Na primeira vez que jogar, você só pode fazer amizade com os personagens indicados na Page 1 do PC no seu quarto. Dê a eles sanduiches, converse bastante e vença-os em duelos. Consiga sete corações (Heart) com algum deles para recrutar.

Quando terminar o game pela primeira vez, você poderá fazer dupla com qualquer personagem do jogo. Visite a próxima página e leia as dicas da área "Parceiros Especiais" para aprender quais são os requisitos indispensáveis para fazer amizades com todos os personagens do game.

DOMINGO É DIA DE LUTA EM DUPLA

Todos os domingos (Sunday) acontecem duelos em dupla na escola. Um personagem vai até o seu dormitório para convidá-lo para fazer dupla com ele nos duelos. Você pode recusar, mas não é muito recomendável, pois novamente pode criar antipatia com a galera, o que pode criar dificuldades para arranjar um parceiro definitivo.

Os duelos em dupla acontecem de forma similar aos duelos individuais, porém com mais turnos e você ganha acesso às cartas do deck do seu parceiro – só as que ele colocar na mesa – e vice-versa. Não perca muitos duelos em dupla ou o seu parceiro vai ficar bravo com você – às vezes, é mais dificil conseguir reconquistar um amigo do que fazer uma amizade inicial.

DATAS ESPECIAIS

Conheça algumas datas importantes:

• **14 de Junho (June):** neste dia acontece um duelo entre Jaden e Bastion. Logo após a aula, siga para o Duel Field.

• **23 de Junho (June):** aqui rola um duelo entre Jaden e Chazz. Depois deste dia, é possivel encontrar Chazz no terreno da escola e duelar com ele. Novamente, vá para o Duel Field após a aula.

• **12 de Julho (July):** é o dia de um festival na escola e todos ficam fantasiados. Seu personagem tem a chance de duelar com a Dark Magician Girl. Derrote-a para consegui-la como parceira mais tarde.

• **31 de Julho (July):** é o dia anterior à reunião "Tag Force". Arrume um parceiro antes deste dia ou o game vai acabar.

PARTE 2

Passeie pela ilha e derrote as outras duplas até conseguir 90 Medals. As partidas serão apenas em dupla, por isso, monte um deck que funcione bem com seu atual parceiro. No final deste capítulo, é preciso vencer um campeonato.

PARTE 3

Derrote os Shadow Riders e o adversário final: Kagemaru. Vá até as localizações do mapa onde os inimigos aparecem para enfrentá-los. Os adversários são os seguintes: **1.** Bastion-Tania; **2.** Chazz-Don Zaloog; **3.** Alexis-Nightshroud; **4.** Syrus-Abidos; **5.** Crowler-Titan; 6. Jaden-Amnael; **7.** Zane-Camula; **8.** Kagemaru.

Caso o seu parceiro de dupla for um dos personagens da lista encontrada na Page 1, o oponente que faz dupla com ele não aparecerá nesta etapa. Após vencer alguns duelos, caso não apareça ninguém no mapa, vá até Harbor e fale com Crowler. Salve o game antes de enfrentar Camula, pois não é possivel fazê-lo em seguida, pois você vai direto para a batalha final.

Como um duelo de cartas pode salvar o mundo eu não sei... talvez devesse ter assistido mais ao desenho animado...

DUELOS EM DUPLA

O diferencial deste game para os outros *Yu-Gi Oh!* é a possibilidade de jogar duelos de cartas com o auxílio de companheiros. Neste modo, seu deck e o de seu parceiro estão separados, mas assim que as cartas são colocadas na mesa, você pode usar qualquer carta que ele tenha escolhido e vice-versa. Isto pode trazer grandes vantagens, caso seu parceiro tenha um deck especialmente poderoso, mas pode atrapalhar, pois o seu colega pode não ser muito habilidoso. Por isso, estude o estilo do parceiro antes de recrutá-lo.

"4 de paus! Truco, ladrão! Agora agüenta o monstro que eu vou evocar"

Este personagem acima é uma garota ou um rapaz? Por favor, se você souber, me conte!

△ JOGO INFINITO!

Quando completar o game pela primeira vez, há a opção de começar uma nova partida usando todos os dados salvos do jogo anterior. Você começa o novo game com o deck que montou na partida anterior e com todos os parceiros que conseguiu. Se tiver paciência de recomeçar o game várias vezes, você poderá montar um Deck monstruosamente poderoso e apelar como aquele bando de personagens cabeludos sempre faz no desenho animado.

LISTA DE PARCEIROS

Só para que fique bem claro: não dá para avançar na história sem fazer dupla com alguém; este é definitivamente, o aspecto mais importante do jogo. Por isso, listamos as maneiras para recrutar qualquer um dos personagens do jogo. Para conseguir alguns, basta conversar e pedir para serem seus parceiros – na verdade, a grande maioria aceita o convite se você simplesmente fizer isso, mas para conseguir os melhores personagens, é preciso esforço. Verifique sempre o PC do seu quarto para ver como anda seu relacionamento com cada um dos seus colegas. Entre as melhores opções de parceiro estão Jaden Yuki, Alexis Rhodes, Chazz Princeton e Dark Magician Girl. Mas lembre-se de nenhum parceiro é invencível e que os duelos dependem muito da afinidade do seu deck e do dele.

PAGE 1

1. Jaden Yuki: consiga sete corações (Hearts) de relacionamento com ele.
2. Syrus Truesdale: consiga sete corações de relacionamento com ele.
3. Chumley Huffington: consiga sete corações de relacionamento com ele.
4. Alexis Rhodes: consiga sete corações de relacionamento com ele.
5. Chazz Princeton: consiga sete corações de relacionamento com ele.
6. Bastion Misawa: consiga sete corações de relacionamento com ele.
7. Zane Truesdale: consiga sete corações de relacionamento com ele.

PAGE 2

8. Vellian Crowler: encontre-a em Classroom logo pela manhã ou em Chancellor's Office. Derrote-a com pelo menos 8000 LP de diferença.
9. Lyman Banner: encontre-o na Cafeteria entre 19hs e 20hs ou no quarto 103 de Slifer Red Dorm. É preciso que o gato Pharaoh siga-o quando for falar com ele.
10. Atticus Rhodes: na praia às 6hs. Quando ele perguntar "What's up?" responda "The Sky" e derrote-o.
11. Camula: às 22hs no Obelisk Blue Girls Dorm. Siga pelo caminho que estava bloqueado por um professor e derrote-a em um duelo.
12. Tania: encontre após às 22hs na Floresta (Forest).
13. Don Zaloog: encontre-o após às 22hs em Slifer Red Dorm.
14. Abidos the Third: derrote-o após às 22hs no Main Gate.
15. Titan: após às 22hs no Harbor.
16. Amnael: vá ao Abandoned Dorm após às 22hs e vença-o.
17. Kagemaru: encontre-o após às 22hs em Cliff e derrote.
18. Damon: vá ao Store pela manhã e ele o desafiará para um concurso de "Sandwich Drawing". Vença-o.
19. Jasmine: Ela aparece após a aula no Obelisk Blue Girls Dorm. Derrote-a.

Só em Yu-Gi-Oh! você pode cabular aulas para ficar na jogatina e não é punido por isso

Quanto mais corações de relacionamento com as pessoas, maiores as chances de conseguir uma dupla. Paz e amor

20. Mindy: encontre-a após a aula no Obelisk Blue Girls Dorm e derrote-a.
21. Blair: acumule pelo menos quatro corações (Hearts) cheios com os seguintes personagens: Alexis, Syrus e Zane. Você vai ganhar os itens Barette, Bandana e Hat deles. Fale com Blair na Cafeteria entre às 19hs e 20hs, entregue os itens para ela e a menina vai sumir. Encontre-a novamente no canto superior esquerdo do Slifer Red Dorm entre as 8hs e 16hs e vença-a em uma batalha.
22. Paradox Brothers: para: vença-o em um duelo em Cliff.
23. Paradox Brothers: Dox: vença-o em um duelo em Cliff.
24. Dark Magician Girl: após o festival de fantasias no colégio, vá atrás de uma cachoeira na floresta e siga pelo caminho escondido no lado direito. Entregue um Golden Egg Sandwich, dê para ela e a menina aceitará ser sua parceira.
25. Jinzo: ele aparece à noite, no Power Plant, após às 23hs. Pague 60.000 DP para ele.
26. Sadie: complete o game com o auxilio de pelo menos cinco personagens da Page 1 e o derrote-o na Store.
27. Dorothy: complete o game com o auxilio de pelo menos cinco personagens da Page 1. No dia do festival de fantasias, você terá a opção de duelar com Dark Magician Girl ou Dorothy. Escolha a segunda opção.
28. Slade Princeton: em Harbor, derrote-o em um duelo.
29. Jagger Princeton: em Harbor, derrote-o em um duelo.
30. Fonda Fontaine: em Obelisk Blue Girls Dorm. Derrote Atticus Rhodes dez vezes para conseguir sua assinatura. Entregue-a para Fonda
31. The Gambler: em Harbor, vença-o no cara ou coroa.
32. Yasmin: vença-a após às 22hs na Floresta.
33. Nightshroud: recrute Atticus Rhodes.
034. Mimicry: termine o game com o auxílio de todos os personagens da Page 1. Encontre-o no Chancellor Office quando você decider assistir à cerimônia de abertura e vença-o.

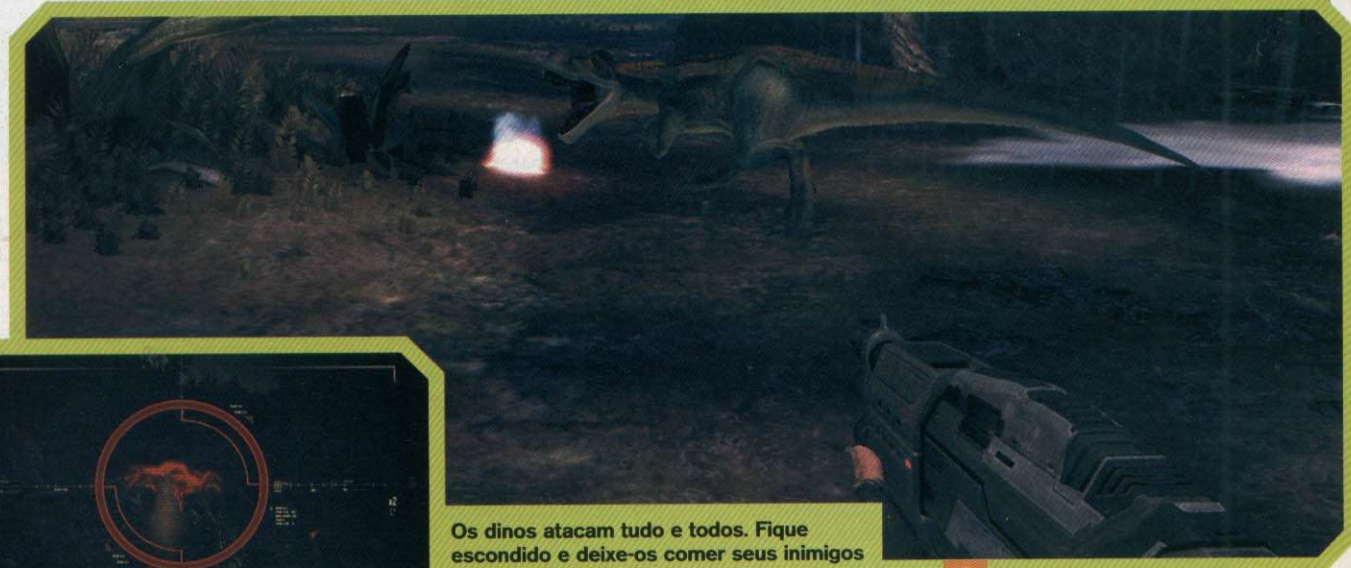
PAGE 3
35. Wade: vença-o em Obelisk Blue Girls Dorm.
36. Georg: vença-o em Classroom durante a aula.
37. Hose: vença-o em Classroom durante a aula.
38. Dean: durante a aula, vença-o no cara ou coroa.
39. Lioside: ele aparece na hora da aula no Classroom. Derrote-o em um duelo.
40. Gillian: ele está bem na porta do seu quarto. Derrote-o.
41. KENYoU: basta pedir.
42. Moses: basta pedir
43. Terence: basta pedir
44. Ivan: basta pedir
45. Giry: basta pedir.
46. Michael: basta pedir.
47. Taku: basta pedir.
48. Bawnji: basta pedir.
49. Walter: basta pedir.
50. Hayden: basta pedir.
51. Rei: basta pedir.
52. Zanny: basta pedir.
53. Nathan: basta pedir.
54. Alvaro: basta pedir.
55. Rio: basta pedir.
56. Tryston: basta pedir.
57. Loggy: basta pedir.
58. Kura: basta pedir.
59. Aite: basta pedir.
60. Sigthor: basta pedir.
61. Joshua: basta pedir.
62. Hiro: basta pedir.
63. Laurence: basta pedir.
64. Khadim: basta pedir.
65. Shannon: basta pedir.
66. Yan: Adivinha? Basta pedir.
67. Faty: basta pedir.
68. Craig: basta pedir.
69. Pipin: basta pedir.
70. Deron: basta pedir.
71. Enzo: basta pedir.
72. Swin: peça.
73. Deloge: basta pedir.
74. Vyga: basta pedir.
75. Colin: basta pedir.
76. Rune: basta pedir.
77. Marcel: basta pedir.
78. Ray: basta pedir.
79. Bivin: basta pedir.
80. Pablo: basta pedir.
81. Mathew: basta pedir.
82. Corey: basta pedir.
83. Simon: basta pedir.
84. Nova: basta pedir.
85. Rock: basta pedir (isso já está ficando chato...)
86. Dante: basta pedir.
87. Truly: basta pedir.
88. Brown: basta pedir.
89. Seydina: basta pedir.
90. Woody: basta pedir.
91. Hide: basta pedir com carinho.
92. Jaime: basta pedir.
93. Syun: basta pedir.
94. Anca: basta pedir.
95. Rie: basta pedir.
96. Maki: mmm... só precisa pedir para este também.
97. Celia: basta pedir.
98. Disa: basta pedir.
99. Masha: basta pedir.
100. Jewels: basta pedir.
101. Andrea: basta pedir.
102. Lily: basta pedir.
103. Yumi: basta pedir. Ufa!
104. Inoso: complete o game com pelo menos três personagens da Page 1. Ele aparece pela manhã no Abandoned Dorm. Derrote-o em um tag Duel e ele vair aceitar ser o seu parceiro.
105. Emperor.Umiuma: complete o game com pelo menos três personagens da Page 1. Ele aparece pela manhã no Volcano. Derrote-o em um Tag Duel.
106. Mokuma: complete o game com pelo menos três personagens da Page 1. Ele aparece pela manhã na área dos fundos da Store. Derrote-o em um Tag Duel.
107. Sanzyudai Yuki: complete o game com pelo menos três personagens da Page 1. Yuki aparece pela manhã na Cafeteria. Derrote-o em um Tag Duel e recrute-o.
108. Senjome: complete o game com pelo menos três personagens da Page 1. Senjome aparece pela manhã no Obelisk Blue Boys Dorm. Derrote-o em um Tag Duel.
109. Sironos: complete o game com pelo menos três personagens da Page 1. Sironos aparece pela manhã no Classroom. Derrote-o em um Tag Duel e a sua lista de possiveis parceiros estará completa. Agora lembre-se: se você quiser mais um detonado da série *Yu-Gi-Oh!*, basta pedir. Entendeu a piada né? :D

Monstrengos do anime original despertam das cartas para ajudá-lo nas batalhas. Uau, hein!

POR LEANDRO RODRIGUES

Turok

Aqui você é um pedaço suculento de picanha... armado até os dentes



Os dinos atacam tudo e todos. Fique escondido e deixe-os comer seus inimigos

Quando *Turok* migrou das histórias em quadrinhos para o Nintendo 64, em 1997, o sucesso foi grande. Uma continuação não tardou e, em 2002, *Turok Evolution* apareceu no Play 2, mas foi uma bela bomba. Mais seis anos se passaram e eis que surge *Turok* para a nova geração, pelas mãos de uma nova produtora e cercado de desconfianças.

A novata produtora Propaganda Games apostou em começar tudo do zero e, para isso, esculhambou ainda mais a caótica cronologia da série. O herói da vez é Joseph Turok, um veterano de guerra – com origens indígenas, é claro – que tem como missão caçar e eliminar o Wolfpack, seu mentor. O alvo foi líder de um grupo de operações especiais secretas e deixou para trás um passado de glória para bancar o mercenário e liderar um grupo paramilitar. Acontece que, durante a missão, a nave de Joseph é alvejada e cai em um planeta desconhecido e cheio de dinossauros loucos por uma picanha humana.

FICHA TUROK

DISTRIBUIDORA: Disney Interactive
PRODUTORA: Propaganda Games
GÊNERO: Tiro/FPS
JOGADORES: 1 (até 16 online)
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 7
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 8
REPLAY: 5
ACABAMENTO: 5

NOTA 6,5 Muito bom

Joseph e a sua "singela" faca podem fazer um serviço silencioso

O nível de dificuldade é capaz de fazê-lo escalpelar a si mesmo

PEQUENOS DESLIZES

O jogo mescla muita ação com alguns momentos de furtividade. A primeira arma que você encontra no jogo é uma faca. Ela permite que o protagonista acerte soldados inimigos pelas costas, sem chamar a atenção de outros membros da tropa. Desta maneira, você conquista as armas de fogo, que pode ser usadas uma de cada vez ou uma em cada mão, controladas pelos gatilhos do controle do PS3.

Os dinossauros são completamente neutros na trama. Aparecem o tempo todo e atacam quem estiver pela frente, sejam eles amigos seus ou inimigos. Muitas vezes, é mais prático ficar na moita e esperar que os dinos façam o seu serviço e sirvam-se da melhor carne dos seus inimigos.

As fases são muito lineares, limitação que impede o jogador de tentar estratégias diferentes ou atalhos que poupem tempo.

Infelizmente, vários problemas tornam a versão PS3 inferior á lançadado para X360, o que demonstra uma falta de cuidado da produtora com o console da Sony. A taxa de quadros por segundo, por exemplo, cai freqüentemente e atrapalha a ação. Texturas de cenário e itens demoram para aparecer. Por outro lado, a modelagem dos personagens é convincente, com musculaturas complexas e movimentação quase perfeita.

CHEGOU NA HORA ERRADA

A versão de *Turok* para nova geração não é um jogo ruim, longe disso. O game apresenta um enredo interessante, uma jogabilidade boa e vai agradar a quem esperava uma versão que apagasse a má impressão que ficou depois de *Turok Evolution*. Acontece que, após lançamentos de peso como *Call of Duty 4*, fica difícil não fazer comparações e nessa hora *Turok* fica em clara desvantagem. Mas foi um bom recomeço para a franquia.

Por que tantos marmanjos de shooter atuais tem cara de Gears of War?

Além do problema com texturas que demoram para aparecer, os cenários são pouco detalhados

www.meritopropaganda.com.br

PlayStation2

COMPLETÍSSIMO + 2 CONTROLES + 5 JOGOS

Só 10 vezes de R$ 69,90 mensais

OU À VISTA EM DINHEIRO POR R$ 549

EM PORTO ALEGRE, SÓ DÁ B&B!

PlayStation 3
HD 80 Gb + 1 JOGO
R$ 1.999

Nintendo Wii
AMERICANO
R$ 1.199

B&B
(51) 3235.6666
9986.6000

PORTO ALEGRE - AV. PADRE CACIQUE 690
EM FRENTE AO BEIRA-RIO ESTACIONAMENTO NO LOCAL
WWW.BEBGAMES.COM.BR

VISA MasterCard 10 anos

IMAGENS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - PARCELAMENTO SUJEITO À APROVAÇÃO DE CRÉDITO - OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE - PREÇOS PARA PAGAMENTO À VISTA EM DINHEIRO, CONSULTE PARCELAMENTO FACILITADO E CARTÕES DE CRÉDITO - PREÇOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO SEM PRÉVIO AVISO

POR LEANDRO RODRIGUES

The Club

Um "Clube da Luta" moderno, com muitas armas e sem Brad Pitt

Aqui não existe economia, por isso fuzile os seus adversários sem dó

THE CLUB

DISTRIBUIDORA: SEGA
PRODUTORA: Bizarre Creations
GÊNERO: Ação / Tiro
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8
CONTROLE: 8,5
ÁUDIO: 6
REPLAY: 8
ACABAMENTO: 8

NOTA 8,0 Muito bom

Na eterna busca de inovação, 'as vezes surgem jogos como *The Club*, surpreendentemente divertidos. Não que o jogo distribuido pela SEGA seja revolucionário, afinal, existem aos montes games de tiro frenéticos, como *Stranglehold*, por exemplo. O que torna *The Club* um game diferente é o simples fato de tornar esses tiros uma espécie de esporte.

POLITICAMENTE INCORRETO

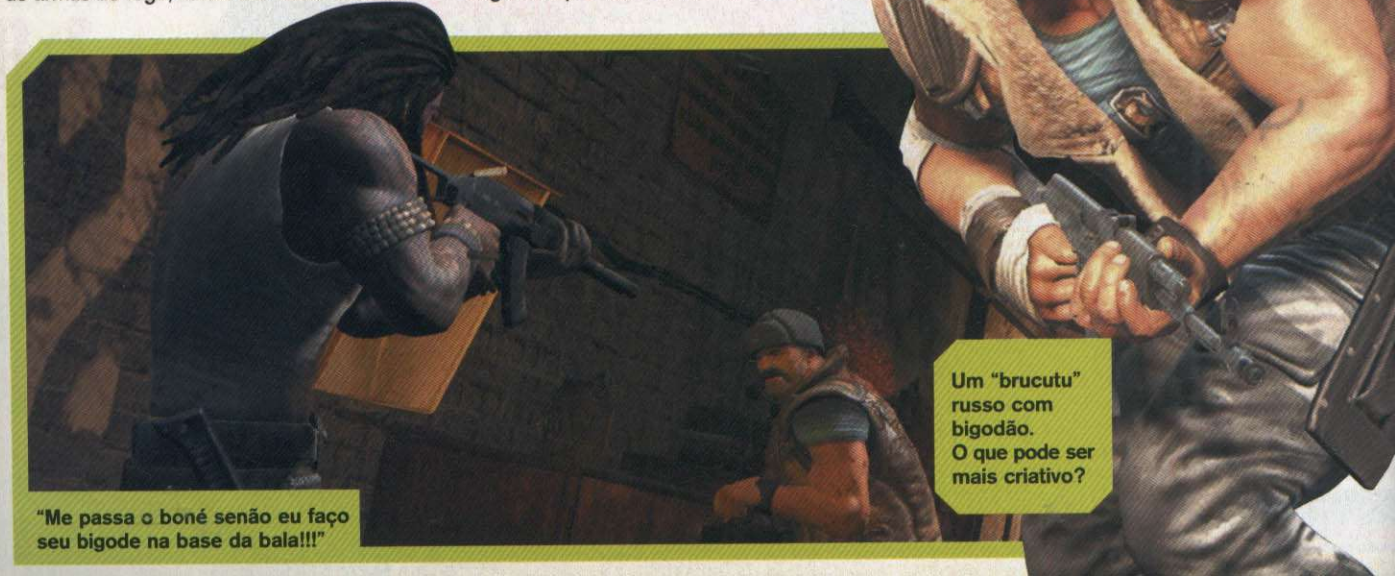
The Club é a liga na qual os participantes se enfrentam com armas de fogo. Trata-se de uma sociedade clandestina que serve como ponto de encontro para aqueles que estão à procura do desafio definitivo, diversão que pode selar o destino de cada um deles.

O jogador pode controlar um entre oito personagens estereótipos de diversas etnias para enfrentar dezenas de inimigos em um circuito. Os combates, com diferentes tipos de armas de fogo, rolam em locais urbanos como um cais abandonado ou prisões.

Uma vez dentro do torneio, você está completamente sozinho e todos são alvos que devem ser eliminados. Dependendo da disputa, há uma série de regras que deve ser respeitada. Na mais comum, o jogador precisa apenas atravessar todo o circuito e fuzilar os inimigos até chegar à saída do local. Existem objetivos mais complexo, que tornam o game um tipo de jogo de corrida louco. No modo Survivor, é necessário ficar em um ambiente fechado e sobreviver por um tempo préestabelecido – não adianta tentar escapar ou entrar em um local não permitido, pois cada participante tem uma bomba presa nos pés... só por garantia.

O modo mais divertido é o Time Survivor, no qual o objetivo é completar um número de voltas pelo circuito com limite de tempo e cada inimigo abatido acrescenta três segundos de bônus. Não basta concluir os circuitos, o negócio é pontuar bem, afinal você está em um torneio. Após cada prova, existe uma avaliação do seu desempenho, somada aos seus pontos e colocada em um ranking.

A melhor maneira de somar pontos é criar combos. Acerte um inimigo e corra para encontrar a sua próxima vítima para multiplicar. Uma barra de combo é recarregada sempre que você entra em combate e diminui conforme você fica sem "atividades". Para facilitar, existem placas de caveiras espalhadas pelos cenários e elas ajudam a manter o multiplicador na ausência de inimigos.



"Me passa o boné senão eu faço seu bigode na base da bala!!!"

Um "brucutu" russo com bigodão. O que pode ser mais criativo?

POR LEANDRO RODRIGUES

Soldier of Fortune: Payback

Estragaram o clássico da violência exagerada

Soldier of Fortune fez sucesso no passado por sua boa jogabilidade e, principalmente, por uma grande dose de crueldade. Atirar nos inimigos não era o suficiente para os produtores desta série. Era necessário desmembrar os oponentes conforme a área que o projétil os atingia. Essa violência acima da média fez com que o jogo se tornasse muito popular e só não fez mais sucesso porque sua dificuldade sempre foi proporcional a sua brutalidade. Sete anos se passaram desde o lançamento da versão para PlayStation 2 e surge a versão *Payback*, relançamento em alta resolução e extras.

Em *Payback* você enfrenta dezenas de inimigos, verdadeiros balões com tinta dentro. Não importa onde seu tiro pegue, vai jorrar sangue para todos os lados. O que pode parecer bacana para quem curte jogos violentos, na verdade, é uma grande decepção. A maneira que tudo ocorre na tela lembra mais uma comédia do que um jogo de ação. Some a isso um pacote enorme de equívocos: a taxa de quadros cai a todo instante causando problemas de imagem, a sensibilidade da mira é grotesca) a física não existe e Inteligência Artificial também não.

Como ponto positivo fica o visual, que não é top de linha, mas é razoável, com algumas texturas nas estruturas dos prédios que chamam a atenção.

SOLDIER OF FORTUNE: P.

DISTRIBUIDORA: Activision Value
PRODUTORA: Cauldron
GÊNERO: Tiro/FPS
JOGADORES: 1 (até 12 online)
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 6
CONTROLE: 5
ÁUDIO: 6
REPLAY: 2
ACABAMENTO: 2

NOTA 3,0 Ruim

Explosões exageradas de sangue lembram até os desenhos japoneses sanguinolentos

ALI Games

Jogos e Acessórios em Geral

www.aligames.com.br

*a partir de Play II R$ 450,00 A vista
(3 anos de garantia)

Nintendo DS

PSP

Play III Jogos a partir de R$165,00

XBox 360

MasterCard VISA

Em até 6 X

Matriz: Rua Comendador Afonso Kherlkian - Nº 85 - Loja 11, Box 20 - Fone: (11) 3311-0961

Filial 1: Rua Santa Ifigênia - Nº 180 - Box 16 - Xtrem Games - Fone: (11) 3229-7600

Filial 2: Rua Santa Ifigênia - Nº 490 - Loja 6 - (11) 3337-3856

POR AMER HOUCHAIMI

Twisted Metal Head On Extra Twisted Edition

Conversão do título lançado para PSP traz toda a destruição e piadas pesadas que os fãs adoram

TWISTED METAL

DISTRIBUIDORA: SCEA
PRODUTORA: Eat Sleep Play
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1 (até 16 online)
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 6
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 8
REPLAY: 7
ACABAMENTO: 7

NOTA 7,0 Muito bom

Os veículos podem coletar Power-Ups para fortalecer ainda mais as suas armas cabulosas

Quem é velho de guerra do PsOne deve se lembrar de *Twisted Metal* como uma das melhores franquias do console – se você nunca jogou, deveria ficar envergonhado. *Twisted Metal* é um torneio de corrida com demolição, o vencedor tem qualquer pedido que faça, não importa quão absurdo seja, atendido por Calypso, organizador do campeonato. Claro, o manda-chuva nem sempre dá aos vencedores aquilo que eles esperam, o que gera muitos momentos de humor negro e reforça o velho ditado: "tenha cuidado com o que deseja".

RECEITA CONSAGRADA

Hean On é uma conversão do mesmo *Twisted Metal* lançado no ano passado para PSP, por isso, o visual tem uma cara decepcionante de desatualizado. Felizmente, este é o único real problema do game, que compensa com controles excelentes, história intrigante e uma trilha sonora que consegue ser empolgante.

De fato, este game retoma o espírito dos dois primeiros games da série, o que levou muitos fãs a considerarem *Head On* como a primeira continuação "real" de *Twisted Metal 2*. Se você não gostou do rumo que a série tomou com *TM3*, vai ficar feliz ao jogar este aqui.

O melhor deste game são os extras, como o modo "Lost Levels", que conta com personagens inéditos e algumas fases do cancelado *Twisted Metal Black 2*. Também há videos do primeiro *Twisted Metal*, que deveria ter finais em video para cada personagem, mas, por causa dea alguns problemas legais, estas animações acabaram canceladas e só agora estão disponíveis para o público. Sem brincadeira, os videos são ridículos, de fazer explodir o pâncreas de tanto rir.

Considerando todo o conteúdo que vem com este game, ele é mais do que recomendável para os sádicos de plantão que adoram carros, explosões e palhaços.

Destruição e humor negro são as atrações desta conversão

POR AMER HOUCHAIMI

Warriors of the Lost Empire

Níveis absurdos de dificuldade... e sem Pause

Antigamente (no tempo dos dinossauros, mais ou menos), os games não tinham muita história ou enrolação. Era só ligar o console, ler uma ou duas caixas de texto e pronto: estávamos liberados para jogar. Hoje em dia, temos jogos longos demais, com reviravoltas excessivas e, 'as vezes, ação de menos. Em busca da velha fórmula, *Warriors of the Lost Empire* é uma lufada de ar fresco.

Sua missão é escolher entre dois brucutus e duas gatinhas, receber algumas ordens para investigar um determinado lugar e descer a porrada em tudo que encontrar por lá. Em seguida, recebe mais ordens e vai enfiar mais porrada em monstros de outra dungeon. E é basicamente isso, para sempre!

Jogadores que curtem RPGs longos, com grandes histórias épicas que envolvem embates milenares entre o bem e o mal vão detestar este petisco, mas se você for o tipo de sujeito que passa mais horas ganhando level do que avançando na história em tais games, este quebra-quebra foi feito sob medida para você.

O maior defeito por aqui é que NÃO EXISTE pause e é preciso terminar uma dungeon para voltar à cidade e usar o ÚNICO savepoint do jogo. Não tenha dúvidas de que isso vai acabar com a sua paciência, principalmente quando morrer nos chefes apelões e tiver que fazer tudo de novo.

WARRIORS OF THE LOST E.

DISTRIBUIDORA: Tommo
PRODUTORA: UFO Entertainment
GÊNERO: RPG/Ação
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PSP

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 5
CONTROLE: 7
ÁUDIO: 6
REPLAY: 6
ACABAMENTO: 7

NOTA **6,0** Médio

Imagine você no final da Dungeon, sem poções, energia, coragem ou savepoints

GAMES Atacado

Distribuidora: INFINITY

Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista, faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

- Memory card infinity
- Controle infinity (ps2 - usb)
- Bolsas
- Unidade óptica
- Peças para manutenção

Promoção :
Tapete futebol e dança R$60,00

E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

POR AMER HOUCHAIMI

Pursuit Force: Extreme Justice

Veículos armados e ação com noivos em fúria

Manja aqueles filmes policiais de ação de Hong Kong? Em que a trama começa do nada e temos uma seqüência de ação atrás da outra, sem tempo para respirar, que nos deixa tão cansados quanto os personagens? Pois é, este game tem exatamente o mesmo espírito. A trama começa no casamento do protagonista, que é interrompido por um maniaco dirigindo um caminhão de bombeiros. O noivo e a noiva, cheios de amor selvagem, decidem perseguir o maldito penetra – ele de carro, ela pilotando um helicóptero.

Depois de um início burlesco desses, é de se esperar que o jogo seja uma bomba, mas é muito pelo contrário. *Pursuit Force* é um dos mais divertidos games de ação do PSP, mistura de corrida e tiroteios em doses muito bem medidas.

Durante a perseguição, é possível saltar do seu carro, meter bala nos meliantes e tomar o veículo dos sujeitos para prosseguir com a perseguição. Além disso, em alguns momentos, você pode pilotar até helicópteros e hovercrafts. Há também missões "a pé", nas quais você deve invadir esconderijos inimigos. Tais trechos podem ser um pouco frustrantes, devido à falta de botões no PSP (estas fases seriam melhor adaptadas para o controle do PS2), o que pode dificultar o tiroteio em alguns momentos, mas não estraga o game.

Pursuit Force é um dos melhores títulos do PSP atualmente e qualquer game que tenha uma moça com vestido de noiva metendo chumbo em bandidos já tem a minha aprovação.

PURSUIT FORCE: EXTRME J.

DISTRIBUIDORA: SCEA
PRODUTORA: Bigbig Studio
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PSP

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8
CONTROLE: 7
ÁUDIO: 8
REPLAY: 7
ACABAMENTO: 7

NOTA 7,5 Muito bom

Tiroteios em alta velocidade com noivos em fúria: isso é diversão!

POR AMER HOUCHAIMI

Sonic Rivals 2

O porco-espinho não desiste e finalmente entra em um bom game

Houve um tempo em que Sonic era o personagem mais legal da história dos games: um porco espinho azul correndo a velocidades absurdas para libertar animaizinhos fofinhos das garras de um cientista bigodudo e obeso.

Estes bons tempos passaram e o Sonic de hoje em dia amarga um game mediano atrás do outro, embora este aqui seja um passo na direção correta pela primeira vez em muitos anos.

As corridas entre Sonic e seus amigos (rivais, inimigos, nem sei mais) são muito divertidas, as pistas são bem imaginadas e há momentos em que se pode escolher entre múltiplos caminhos, algo que, sem dúvida, acrescenta bastante a este game. Existem itens que podem ser coletados para auxiliar seu desempenho na disputa, e embora poucos sejam realmente eficazes, a existência destes itens acrescenta algum brilho ao game.

O problema maior são as batalhas contra os chefes, que podem ser tremendamente irritantes, uma vez que é preciso derrotá-los antes que o seu oponente o faça – e até descobrir o que raios é preciso fazer para destruir o chefe, pode ser tarde demais.

O som deste game também não é grande coisa e eu recomendo que você o desligue quando for jogar. É melhor deixar a televisão ligada como som ambiente ou colocar uma música bem frenética para acompanhar.

SONIC RIVALS 2

DISTRIBUIDORA: SEGA
PRODUTORA: Backbone Entertainment
GÊNERO: Ação/Corrida
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PSP

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 7
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 8
REPLAY: 5
ACABAMENTO: 7

NOTA 6,5 Muito bom

Seja rápido para detonar os chefes, porque o seu inimigo adora roubar a cena

POR LEANDRO RODRIGUES

Mercenaries

△ DIRETO DO FUNDO DO BAÚ

Nesta seção, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado.

Esta mercenária usa a furtividade, habilidade muito útil para evitar conflitos desnecessários

Uma terra de mercenários para você fazer o que quiser

Imagine uma cidade livre para total exploração como na série *GTA*. Agora troque os civis por soldados armados até os dentes. Com uma premissa dessa, *Mercenaries* tinha tudo para ser um sucesso total, se não fosse sua péssima campanha de marketing. Mesmo assim, os jogadores mais atentos desfrutam desta maravilha, graças à propaganda boca a boca que rolou pela internet.

O resultado final de *Mercenaries* é caos total. Após um golpe organizado pelo general Song e seus comparsas, a Coréia do Norte foi totalmente sitiada e é você, no papel de um dos três mercenários disponíveis no jogo, quem deve perseguir 52 membros-chave das facções de Song e desmantelá-las.

Como na simbologia usada pelo governo americano durante a guerra do Iraque, cada foragido é representado por uma carta do baralho e os seus quatro grupos são divididos em naipes (ouros, copas, paus e espadas). Cada carta oferece uma dificuldade e um prêmio em dinheiro, que você pode usar para comprar equipamentos. A mais valiosa, o Ás de Espadas, é o próprio general Song, o maior inimigo do jogo.

Para alcançar seus objetivos, é necessário estabelecer contratos com facções que tentam intervir na guerra. Contratos não faltam. São 47 missões principais, que liberam informações sobre a localização dos foragidos, além da própria captura dos criminosos de guerra e diversas missões extras. Tudo para que você acumule uma boa grana.

DIPLOMACIA MERCENÁRIA

Os contratos envolvem desde acabar com a linha de tiro do inimigo de certa facção até escoltar oficiais e jornalistas. Além da captura dos foragidos, é claro.

Existem cinco facções: Coréia do Norte, Coréia do Sul, Máfia Russa, China e Aliados. Exceto a Coréia do Norte, que é um inimigo declarado, você deve gerenciar seu relacionamento com os outros quatro poderes para cumprir todos os contratos. Isso não é fácil, pois missões para os russos podem prejudicar o seu relacionamento com os aliados; enquanto contratos do sul-coreanos podem deixá-lo em situação delicada com os chineses. Ajudar grupos em batalha aumenta a moral com as facções, porém eliminar parceiros, civis ou jornalistas prejudica seu respeito geral. Em *Mercenaries*, não se puxa o gatilho em vão.

Aos fãs, vale jogar novamente enquanto *Mercenaries 2* não chega ao PS2 e PS3.

Há helicópteros, tanques, jipes e outros veículos para pilotar

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Pandemic Studios
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 9,0

Os diferentes personagens precisam combinar suas habilidades

Cadê o cabo?

Eles são pequenos, versáteis, simples e aumentam a duração da sua diversão

PSP Power Tuner

Este cabo serve para recarregar o portátil da Sony pelo acendedor de cigarro do carror e vai ajudá-lo a agüentar aquela viagem longa sem ser surpreendido pela mensagem de fim de bateria – e a função mais bacana desse acessório nem é essa. Como PSP Power Tuner, é possível transmitir, por meio de freqüência de rádio, o som do seu PSP para os alto-falantes do veículo. O acessório possui três freqüências diferentes para que o usuários opte pela melhor transmissão do som.

FICHA
- FABRICANTE: Nyko
- ONDE ENCONTRAR: www.submarino.com.br
- PLATAFORMA: PSP
- PREÇO MÉDIO: R$ 135,00

FICHA
- FABRICANTE: Clone
- ONDE ENCONTRAR: www.submarino.com.br
- PLATAFORMA: PS2
- PREÇO MÉDIO: R$ 69,00

Cabo Vídeo Componente

Redescubra o seu PlayStation 2. Com esse cabo de vídeo componente você vai perceber que o console mais vendido do mundo pode oferecer uma imagem bem melhor do que a que você está acostumado, muito acima da qualidade de cabos Composto e S-Vídeo. Não esqueça de conferir se a sua TV possui essas entradas.

FICHA
- FABRICANTE: Clone
- ONDE ENCONTRAR: www.submarino.com.br
- PLATAFORMA: PS3
- PREÇO MÉDIO: 29,90

Cabo Charger Link

Os controles sem fio facilitam a vida dos jogadores, mas não adianta ter acessórios desse tipo se a bateria acabar no meio da partida. E quando isso acontece, é batata, o cabo USB sempre some. Nesses casos, é sempre bom ter um cabo sobressalente e uma extensão bacana, para não forçar você a ficar colado na televisão. Esse acessório é assim: três metros de cabo para jogar tranqüilo enquanto o seu controle está recarregando.

FICHA
- FABRICANTE: Clone
- ONDE ENCONTRAR: www.submarino.com.br
- PLATAFORMA: PS3
- PREÇO MÉDIO: 29,90

Cabo Conversor Playstation / USB

Quando acaba a bateria do controle do PS3, mas ainda não acabou a vontade de jogar seu game preferido, vale tudo, até mesmo usar esse adaptador de USB da Clone para fazer seu velho Dual Shock 2 funcionar perfeitamente no robusto PS3.

FICHA
- FABRICANTE: Belkin
- ONDE ENCONTRAR: www.fnac.com.br
- PLATAFORMA: PS3
- PREÇO MÉDIO: R$ 199,00 (1,2 m); R$ 229,00 (2,4 m); R$ 299,00 (4,9 m)

Cabos HDMI

Não adianta nada ter aquela super TV de alta definição, um PlayStation 3 e não ter um cabo HDMI de qualidade para fazer os dos aparelhos se comunicarem. Os cabos da Belkin oferecem alta qualidade na transmissão de áudio e vídeo – sem o menor sinal de interferência – e fornece imagem e som superiores. Os cabos estão disponíveis em três tamanhos de comprimentos: 1,2 m; 2,4 m e 4,9 m, o que comfacilita na hora de trocar o console de lugar.

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Enconmendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil. SEDEX

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).

A pesquisa de preços foi feita no dia 15 de janeiro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,77 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 2303-0011	R$ 1.649,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 65,00	R$ 35,00	R$ 759,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	R$ 1.480,00 (40 GB)	R$ 479,00	R$ 50,00	R$ 35,00	R$ 750,00
BITS GAMES	(31) 3271-9537	R$ 1.550,00 (40 GB)	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 40,00	R$ 700,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	R$ 1.750,00 (40 GB)	R$ 600,00	R$ 60,00	R$ 45,00	_____
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R$ 1.750,00 (40 GB)	R$ 529,00	R$ 55,00	R$ 29,00	R$ 750,00
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 2.149,00 (40 GB)	R$ 599,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 799,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R$ 1.800,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 800,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 1.890,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 59,50	R$ 29,50	R$ 690,00
FAST CENTER	(11) 3227-4676	R$ 2.000,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 59,00	R$ 39,00	R$ 650,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.799,00 (60 GB)	R$ 579,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 829,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R$ 1.700,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 50,00	R$ 50,00	_____
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 2.390,00 (40 GB)	R$ 680,00	R$ 69,00	R$ 50,00	R$ 890,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.250,00 (80 GB)	R$ 549,00	R$ 59,50	R$ 39,50	R$ 689,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2.400,00 (40GB)	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 60,00	R$ 839,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 2.299,00 (80 GB)	R$ 549,99	R$ 64,99	R$ 29,99	R$ 799,00
NETÙNIA	(11) 3825-7600	R$ 2.295,00 (40 GB)	_____	R$ 90,00	R$ 55,00	R$ 907,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 689,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 689,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	_____	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 35,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 50,00	R$ 750,00
PLAY HOUSE	(11) 3222-3608	R$ 2.300,00 (40 GB)	R$ 490,00	R$ 60,00	R4 40,00	R$ 790,00
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R$ 2.350,00 (80 GB)	R$ 580,00	R$ 70,00	R$ 49,00	R$ 745,00
RDK MASTER GAMES	(11) 3362-9166	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 50,00	_____
RPG GAMES	(11) 3337-4590	_____	R$ 520,00	R$ 60,00	R$ 40,00	R$ 700,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6954-4332	R$ 2.300,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 39,00	R$ 800,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 620,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R$ 2.500,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 1.000,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 2.800,00 (80 GB)	R$ 599,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 900,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 2.190,00 (80 GB)	R$ 590,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 900,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

Detonamos o SLIM!!!

R$ 499,00*

*Promoção para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque

A Venda nas Melhores Lojas!

RICKY Games

Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471

SHOPPING Fiesta

BUNKER GAMES

R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312

SAMPA GAMES

Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654

PLAZA SUL

PSP na sua TV

Transforme o seu portátil em um console de mesa com esta geringonça tecnológica

Fotos: Nélson Alves Jr.

É recomendado usar o acessório com uma TV de, no máximo, 20 polegadas

FICHA

FABRICANTE: Leadership
ONDE ENCONTRAR: www.leadershop.com.br
PLATAFORMAS: PSP
PREÇO MÉDIO: R$ 170,00
CARACTERÍSTICAS:
- Funciona apenas com o modelo antigo do PSP
- Fácil instalação
- Acompanha cabos de áudio e vídeo

A possibilidade de jogar o game preferido em qualquer lugar é o que seduz os jogadores na compra de um console portátil. Porém, às vezes, bate uma vontade de reproduzir sucessos do PSP na telona da TV, grandes produções como *Silent Hill Origins* e *Syphon Filter: Logan's Shadow*. A Sony tornou isso possível por meio de um cabo especial, só que apenas para a versão Slim do console. Porém, se você usa a versão antiga do PSP, a Leadership lançou um adaptador que torna possível conectar o PSP na sua TV.

É fácil instalar o adaptador. Basta colocar o aparelho sobre a telinha, prender as travas e girar os parafusos na parte da frente. O próprio acessório já vem com os cabos que você vai usar para passar o som e também a energia para o seu PSP. Em seguida, basta ligar na entrada de áudio e vídeo do seu televisor. Uma vez instalado, as funções do adaptador continuam as mesmas, só que você passa a visualizar tudo por meio do seu televisor preferido.

Tudo funciona por um sistema simples dentro do aparelho. Uma câmera fica no fundo do acessório e um espelho fica exatamente sobre a tela. Tudo que você vai ver no seu televisor é um reflexo do espelho, captado pala câmera do acessório.

O acessório fixa com facilidade no corpo do PSP

A grande vantagem da telona é observar melhor os detalhes dos cenários e também dividir a experiência com outras pessoas – mesmo com a queda de qualidade.

O sistema criado para transmitir a imagem para a TV combina o uso de espelho e uma câmera

PERDA DE QUALIDADE

Fazer a adaptação do PSP para a TV tem o seu preço. O funcionamento do aparelho é mais do que simples, porém seu sistema não mantém a qualidade da tela do PSP. A comunicação perde pouquíssima qualidade em televisores com até 20 polegadas, porém, em aparelhos maiores, a imagem fica horrível.

Além disso, segurar o portátil com esse adaptador em cima da tela não é a uma das tarefas mais agradáveis. Mas também não é nada que um bom treinamento não ajude.

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você

A

ATV OFFROAD FURY 2
PS2

Trapaças velozes
Use as senhas na tela de passwords e divirta-se:
Todos os ATVs no Training: NOSKILLS
Todos os Rider Gear: FITS
Vídeos musicais: ROCKNROLL
$1.500 fácil: +foodstamps+
Tudo liberado, exceto a Fury Bike: !SLACKER!

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
PS2

Comandos exclusivos
Pressione os botões durante o game:
Menu de Cheat com energia ilimitada: segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖ e depois aperte START.
Level 10 e 45 skill points: segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖ e depois aperte L2

BARD'S TALE, THE
PS2

Códigos de trapaceiro
Durante o jogo, segure L1 e R1 e entre com os seguintes truques:
100 vezes mais de danos: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Inimigos não atacam Bard: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Energia e Mana completas: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Invencível: →, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓
Todas as fases liberadas: →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓
Peças de prata e pedras: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →

C

CALL OF DUTY: FINEST HOUR
PS2

Todas as fases: na tela de seleção de fases, segure ↑ e aperte Start, Select, Select, ■ no controle 2.
Munição ilimitada: durante o jogo, aperte Start para pausar, depois aperte R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

CONSTANTINE
PS2

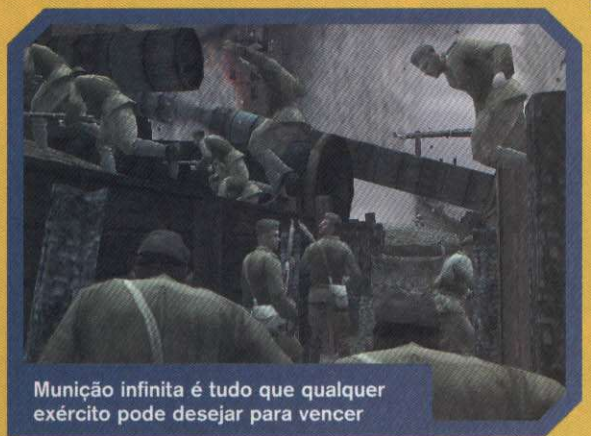
Comandos demoníacos
Antes de entrar com as trapaças, pressione SELECT.
Demônios cabeçudos: R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2
Bombas de água benta: →, ←, ■, ▲, ■, ▲, ←, →
Capturar almas ilimitadas: ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ▲, ▲
Bolas de fogo: ▲, ▲, ▲, ←, →, →, ←, ←, →
Armas maiores: ←, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲
Tiro rápido: L2, ←, R2, ←, ▲, ■, ▲, ■

Frite as baciadas de inimigos clonados com a dica mais guerreira que encontramos

D

DYNASTY WARRIORS 5
PS3

Guerreiros extras
Veja quais personagens são liberados para cada modo concluído:
Cao Cao: complete quatro modos Wei Musou
Cao Ren: detone o Cao Pi Musou
Da Qiao: acabe o Sun Ce Musou
Diao Chan: complete o Lu Bu Musou
Dong Zhuo: detone o Diao Chan Musou
Gan Ning: finalize o Ling Tong Musou
Guan Ping: vença o Guan Yu Musou
Huang Gai: detone três modos Wu Musou
Jiang Wei: complete dois modos Shu Musou
Liu Bei: finalize quatro modos Shu musou
Lu Bu: vença o Wei, o Shu e o Wu Musou
Lu Meng: acabe dois Wu Musou
Meng Huo: detone os modos Zhuge Liang e Lu Xun's Musou
Pang De: finalize o Ma Chao Musou
Pang Tong: complete três Shu Musou
Sima Yi: vença o Wei Musou
Sun Ce: detone o Sun Quan Musou
Sun Jian: finalize quatro modos Wu Musou
Wei Yan: complete o Huang Zhong Musou
Xiahou Yaun: vença o Xiahou Dun Musou
Xiao Qiao: complete o Zhuo Yu Musou
Xu Huang: detone três modos Wei Musou
Yuan Shao: finalize o Cao Cao Musou
Yue Ying: vença o Zhuge Liang Musou
Zhang He: complete dois modos Wei Musou
Zhang Jiao: acabe os modos Liu Bei, Cao Cao e Sun Jian Musou
Zhu Rong: complete o Meng Huo Musou
Zhuge Liang: detone o Shu Musou
Zhuo Tai: finalize o Wu Musou
Zuo Ci: libere antes qualquer personagem


Munição infinita é tudo que qualquer exército pode desejar para vencer

E

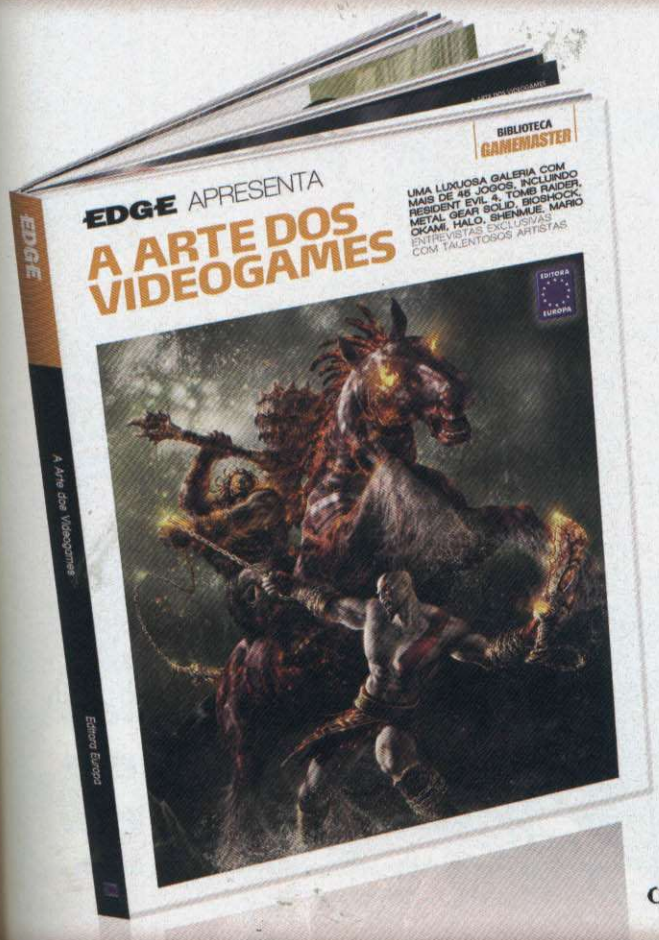
ENTER THE MATRIX
PS2

Modo Hacking
Para acessar o modo Hacking, crie um Save Game qualquer de *Enter the Matrix* e carregue-o. Confira a seguir como habilitar todas as opções deste modo e consiga todos os segredos:
1. Drive A:
Este drive é o seu sistema inicial. Digite Dir.exe para abrir caminho para as ferramentas. Entre na opção Dir para acessar as opções System, Tools e Text. Confira o significado de cada uma delas:
A:\System
Reboot.exe
Apaga todas ferramentas adquiridas
Help.exe
Explica as funções das ferramentas
CLS.exe
Limpa a tela
Login.exe
Cadastro de usuário
Dir.exe
Acesso ao sistema
Exit.exe
Sair do modo Hacking
Read.exe
Acessar arquivos de texto do modo A:\Text.
Echo.exe:
Eco digital
A:\Tools
Vibration.exe
Ativa a vibração do controle. Digite um número de 1 a 100 para controlar a intensidade da vibração.
Beep.exe
Digite qualquer seqüência usando números entre 1 e 8 para tocar notas musicais.
Cheat.exe
Modo para ativar trapaças. Confira todas na tabela de truques.
A:\Text
Notez.txt

Informações
Manual 1.txt
Informações de ajuda
Manual 2.txt
Informações de ajuda
Password.txt
Informações de senhas
Acesse estes arquivos por meio da programa Read.

2. Drive B:
Para acessá-lo, entre na opção Login e use a senha Freemind. Digite Yes se quiser ouvir mensagens gravadas por Morpheus. Tecle 1, 2, 3, 4 ou 5 para selecioná-las e 9 para sair. Vá até a opção Dir e acesse B:. O conteúdo deste drive é:
ID: Arquivos de imagens dos personagens
Guns: Arquivos de imagens de armas
FMV: Arquivos de vídeo
Maps: Arquivos de imagens de mapas
Cars: Arquivos de imagens de carros
Tools: Ferramentas do sistema
B:\Tools: Para acessar a opção Tools, você deve digitar uma senha com cinco dígitos usando apenas os algarismos 0 e 1. As possibilidades são:
1. 00000; **2.** 00001; **3.** 00011; **4.** 00111; **5.** 01111; **6.** 11111; **7.** 10000; **8.** 11000; **9.** 11100; **10.** 11110; **11.** 11111; **12.** 10101; **13.** 01010; **14.** 01000; **15.** 00100; **16.** 00010; **17.** 01100; **18.** 00110; **19.** 01110
A opção Tools habilita as seguintes ferramentas:
View.exe: Programa necessário para visualizar arquivos de imagem
Virtual.exe: Acesso a outras máquinas
Tracekill.exe: Elimina programas de rastreamento
Play.exe: Programa para assistir a arquivos de vídeo. Os vídeos são habilitados conforme você os assiste durante o jogo normal.
Decode.exe: Transforma códigos numéricos em senhas para serem usadas no game
Drop.exe: Usado para inserir armas em determinadas fases. Confira as senhas necessárias e em quais cenários elas devem ser habilitadas:
PNSRZ10 - North Concourse
RKHMS10 - Airport Tunnel
JDZMT10 - 2nd Floor West
ZKHBD10 - Courtyard
RHFTQ10 - Skyscraper
ZSZQH10 - Warehouse
JDHQL10 - Power Plant
B1AXXF2 - 2nd Floor PO

3. Drive V:
Acesse o programa Virtual e digite a senha Frozenfish. Você terá que montar um caractere japonês correspondente ao significado Blue (azul). Ao ser detectado pelo inimigo, acesse rapidamente a ferramenta Tracekill para evitar o rastreamento. Entre novamente na opção Virtual e monte outro caractere japonês, conseguindo, desta vez, o significado Red (confira imagem abaixo). Assim, você habilita o Drive V e pode acessá-lo pelo modo Dir.
V:\Tools
Rootsearch.exe: Buscador de senhas
Dial.exe: Acessa telefones. Você pode ligar para os seguintes números:
??? - 001-949-555-0112
Trinity - 001-310-555-0111
Morpheus - 001-213-555-0142
Perséfone - 001-949-555-0101
Acesse o programa Rootsearch para habilitar a ferramenta Root dentro do modo Dir. Acesse-a para descobrir os programas:
Mail.exe: conta de e-mails. Use a senha "thisisnotreal" para acessá-la. Digite Yes para confirmar.
Portkey.exe: Portal de acesso a outras máquinas de Matrix



ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA

EDITORA EUROPA

Lançamento com garantia de qualidade

Compre pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.gameblog.com.br

Pintou uma dificuldade na sua aventura? Não tenha vergonha: apele para os melhores códigos que separamos para os seus games favoritos

△ ATENÇÃO!

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho em primeiro lugar;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão do seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez;
- Inicie um jogo novo quando carregar o código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas e/ou modificados.

Dica do chulé atômico e pé chato supremo. Há!!!

F

FIGHT CLUB
(Gameshsark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
9AXV-DWQM-NPHUE
WCZR-P6WZ-Z8F3U
Criação de Personagem
A02X-6YDV-0ZVNF
Força no Máximo
99E6-E8X9-H6PXA
10WR-HAXT-1TNWP
Resistência no Máximo
KXCY-83MY-J0NB6
50DB-F2FR-YKPDR
Velocidade no Máximo
HZ8T-QGJ9-9A07Z
T7P1-YTD1-E3QFY
Técnica do Máximo
9XZ0-V728-Q3HYA
X764-TUFE-YWWA2

M

METROPOLIS MANIA
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
GFXP-UTT7-50PH4
MTUV-B2KP-8G4PV
N2UT-20JE-G392X
Códigos para Grana
QX79-UZ5E-X2ZAA
Grana no Máximo
RF9T-JB5K-559JB
UR0J-5M7D-DMF4G
Nunca Fique com Menos de 10.000
A6RQ-B73K-GJ94D
R9AD-5P75-UTAW5
AFPW-83U8-FWU4C
Nunca Fique com Menos de 50.000
CWHK-4YHH-15BNM
AWMF-PC2N-DGZDY
AVQ6-95D2-FNNXM
Nunca Fique com Menos de 25.000
7D99-YUVK-K2ZQK
1QXA-UX53-15TY5
994B-VU3J-AMR2Y
Nunca Fique com Menos de 5.000
XPZN-ZT6R-0060T
QR4P-582U-54TMB
UKHM-07NM-4391Q
Nunca Fique com Menos de 1.000
H9QG-CMB1-5V1FY
E9UM-HYET-FGUZG
181K-C9Z4-3TWJ5
Salário no Máximo
YMKQ-A340-WVDV9
HBJC-G1GR-H6J41

N

NICKTOONS: BATTLE FOR VOLCANO ISLAND
(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
0A1G-KA0G-HGNXX
R5M2-3CT6-C2NQV
Energia Infinita
Q62F-K9PD-YPNX5
0457-Z2TA-CX2VJ
Munição Infinita
YRQZ-UMKW-NHX94
7FZ7-8Z5J-DB36Z
2x Mais Danos
8TUP-98ZK-0V7ZP
G8UY-ZHFX-NKFHQ
3x Mais Danos
M8TB-NXWA-F9NRY
9RN7-4HNE-M93R1
4x Mais Danos
475J-6M4H-DCUHZ
AUJP-92ZF-D2PGJ
10x Mais Danos
0JVK-NQ6Y-YD9CZ
Q5VD-VUR4-WKEY0

Heróis de séries diferentes não gostam de se encarar

O

OKAMI
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
VB1B-ZNU0-Y8V7J
DH5C-0P1T-2CGXA
Energia Infinita
2GXC-W4BG-J5CE1
J0J2-CB1X-QHT18
Energia no Máximo
VRG7-PX8C-MUJZH
81HJ-ZHGP-E30DZ
Yen Infinito
U7QD-XRT0-3ZJB6
NYUY-Y9RK-5EB7J
A7FP-HMQY-PCAN6
Todos os Pincéis
8ED0-V48N-VBYP5
MT2P-YGBE-GD3BT

P

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
NE39-V6MV-UD186
59DP-AG21-7GG4Z
Jogue com Nicole
RBE0-VPN7-THAWW
MGB1-WUP1-6C3CB
Jogue com um Nativo
4PFJ-R0A7-PBYE9
Z0K9-JXJR-7HFGH
Modo Câmera Lenta
M4U4-QUJH-KNP2F
K06E-3D5R-48AF1
Modo Super Câmera Lenta
2957-PQGT-C77TQ
RX7V-2KR2-DX81P
Supervelocidade
PK66-5Y5W-37PTV
QG6K-MWNP-EDP1W
Jogue com o Harry Clássico
T96P-HTB9-39YU4
E7E2-702B-HR08Q
Jogue o Pitfall Original
50KX-227R-M1TK8
AJ7G-U8AC-XQZPV

W

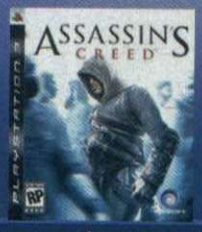
ROCKY
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
1T6W-0QP6-U6PK8
EFH4-2WRP-2761A
CPCA-XN2T-QQVUT
Tempo Infinito
N1JT-7EWA-G8410
NUK7-PCZ1-ZVZ46
- Comece no Round 2
6B74-AWTX-RHMBH

Até mesmo as divindades gostam de uma boa dica

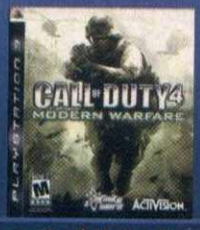
Netunia
.com.br

LANÇAMENTOS DE JANEIRO



assassins creed

blacksite area 51



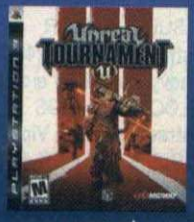
call of duty 4 modern warfare

haze

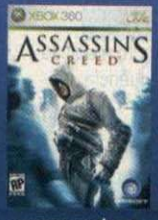
need for speed pro street

Half-Life 2

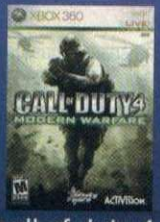
uncharted drake's fortunee



unreal tournament



assassins creed



call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

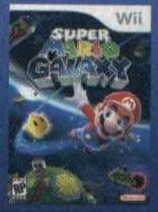
ghost squad

dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

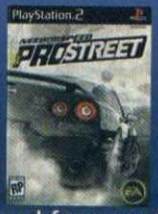
mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles



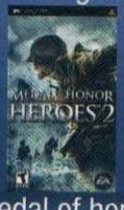
super mario galaxy

need for speed pro street



need for speed pro street

castlevania dracula x



medal of honor heroes 2

silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars

zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

Televendas: (11) Tudo em 3x sem juros

3825.7600

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VALIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Que estranho!

As notícias mais estranhas do mundo dos games estão aqui

Perseguição em Halo

Caçador virtual decide deixar os alienígenas em paz e persegue garotinhas que conheceu nas arenas virtuais

As perseguições em *Halo 3* saíram das arenas virtuais e tomaram caminhos absurdos. Nos Estados Unidos, um jovem com 20 anos de idade foi preso por ameaçar e perseguir duas garotas menores de idade que ele conheceu jogando *Halo 3*, segundo informações do site britânico Inquirer.

A paixão adquirida entre uma partida e outra de Deathmath foi tamanha que o rapaz encontrou os telefones e endereços das garotas por meio de sites de relacionamentos e passou a enviar mensagens e presentes para as meninas. Uma das mães chegou a trocar o número do celular da filha, mas o fulano conseguiu o novo com um amigo em comum. Para piorar, o maluco chegou a acampar em frente da casa das vítimas após dirigir 40 horas. A família das meninas chamou a polícia e agora o garoto está sob supervisão e sem jogar nenhum videogame.

Ilustração: Makotron

Síndrome do Wii

Jogar Wii Sports em excesso pode causar lesões em idosos

Médicos ingleses afirmam que uma nova doença assombra as pessoas de meia-idade. Trata-se da síndrome do Wii, como eles mesmos apelidaram as dores musculares que usuários idosos passaram a sentir depois de jogar muitas horas consecutivas de *Wii Sports*.

Segundo Martin Davis, responsável por cinco clínicas osteopáticas em Cheshire, Inglaterra, pessoas que abusam dos jogos de Wii correm o risco de ter lesões no pescoço, ombros e cotovelos após longas partidas. "Notamos que o número de pais de meia-idade que comparecem aos nossos consultórios por jogarem muito tempo o Wii que compraram para seus filhos está cada vez aumentando mais. Alguns relatam que chegam a jogar até 10 horas consecutivas." O jeito é os filhos ficarem de olho nos pais e não deixar que eles extrapolem o período de duas horas de diversão.

É uma droga!

Games online preocupam chineses

O governo chinês já não sabe mais o que fazer para acabar com fatos e elementos "indesejados" em jogos online. O número de jogadores online na China subiu 23% só em 2007 e essa expansão da indústria de entretenimento tem preocupado as autoridades, que culpam a obsessão pela internet pela maioria dos crimes juvenis. Os jogos online são considerados por muitos como um tipo de droga psicológica e toda a indústria é marginalizada pela sociedade chinesa.

Os governantes têm tomado medidas fortes para coibir o abuso. Na China é proibido que crianças freqüentem cybercafés e os donos de estabelecimentos desse tipo devem reforçar as restrições por tempo de uso – isso porque aconteceram muitos casos de jogadores obsessivos que morreram de fadiga após uma longa maratona de jogos.

Jogar até a morte não é força de expressão na China

Direto de Windsor para Mushroom Kingdom

Sem perder a majestade

Trupe da Nintendo invade o palácio real inglês e coloca a rainha para jogar

A rainha Elizabeth II, de 81 anos, aprendeu a jogar o Nintendo Wii com os seus netos. De acordo com a agência ANSA, o príncipe William teria ganhado o aparelho de sua namorada. Elizabeth II jogou o versátil console no castelo de Sandrigham, onde a família real passou as festas de final de ano, de acordo com a revista *People*.

"A rainha tem uma boa coordenação nas mãos e uma visão comparável a pessoas com metade da sua idade", disse uma fonte ligada à rainha. Esperamos que ela não abuse das horas de jogo e não acabe adquirindo também a Síndrome de Wii.

Burnout queima

Parece até trocadilho ruim...

Harol Clay, um estudante de ensino médio da cidade de Miichigan, nos Estados Unidos, sofreu queimaduras de segundo grau após seu PSP pegar fogo. O aparelho superaqueceu no bolso do aluno e simplesmente explodiu, abrindo um buraco na sua calça e causando queimadura em suas pernas. Um professor conseguiu afastar o portátil da pele do aluno, que foi enviado para a enfermaria do colégio e recebeu os primeiros socorros antes de ser transferido para um hospital local. O mais irônico desta história toda é que dentro do aparelho, segundo os policiais, estava o jogo de corrida *Burnout* que em uma tradução livre significa "queimar". O pior é que o portátil estava desligado. Sinistro!

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS

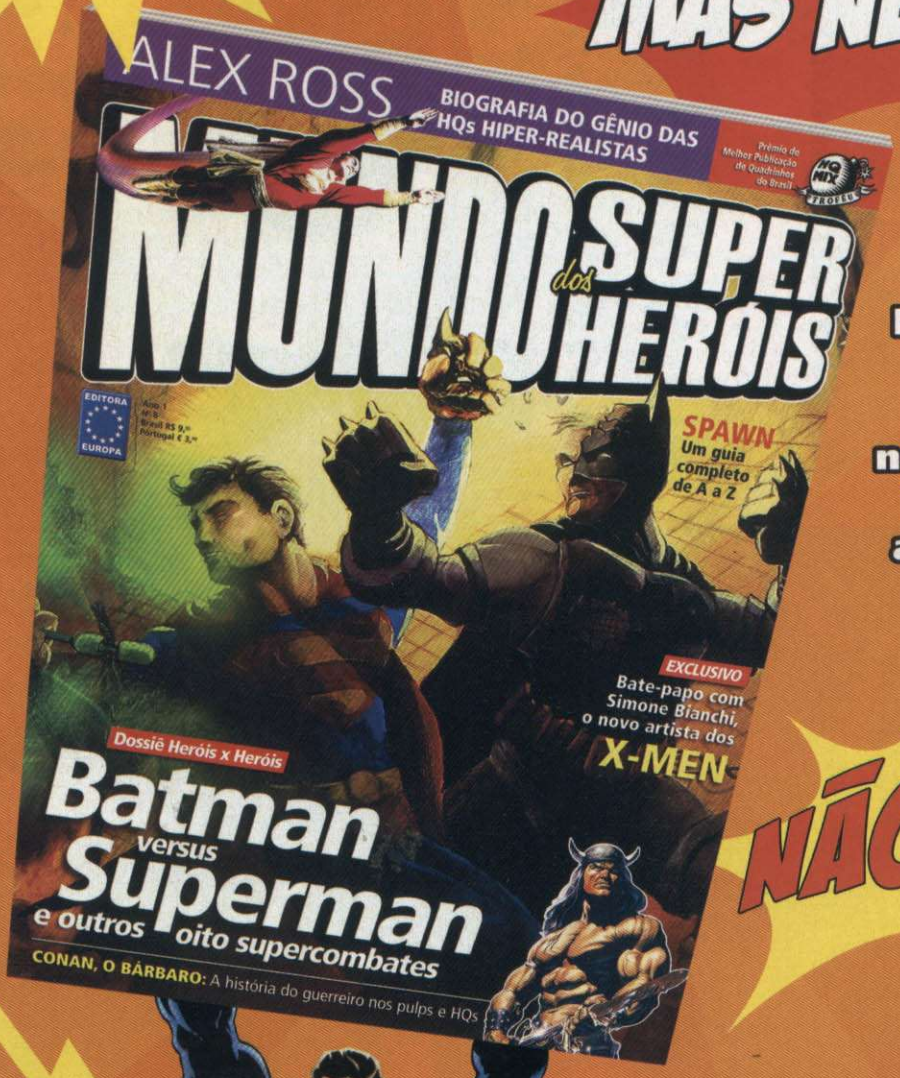
RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732
ACEITAMOS TODOS CARTÕES

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

POW!

SUPERAMIGOS, MAS NEM TANTO



Eles resolvem suas diferenças na porrada em nove supercombates inesquecíveis que abalaram o mundo das HQs

NÃO PERCA!

EDITORA EUROPA

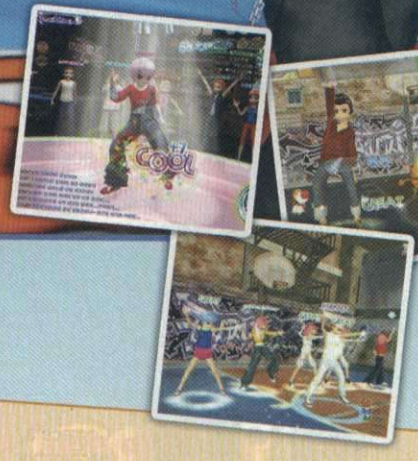
Nas bancas. Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europanet.com.br/superheroi

AGORA, A BALADA É NO SEU PC!

HIVE

AUDITION"

ONLINE DANCE BATTLE



Crie seu estilo e junte-se aos milhões de jogadores do game de dança mais popular do planeta!

- Dezenas de músicas para você escolher
- Diversas opções de customização
- Jogabilidade simples e intuitiva
- Sucesso total no mundo inteiro

Baixe e jogue grátis!

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

KAIZEN GAMES

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.

PlayStation 2

Xbox 360

PlayStation 3

Nintendo Wii

PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade fotos ilustrativas -Valores p/ pagamento em dinheiro

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

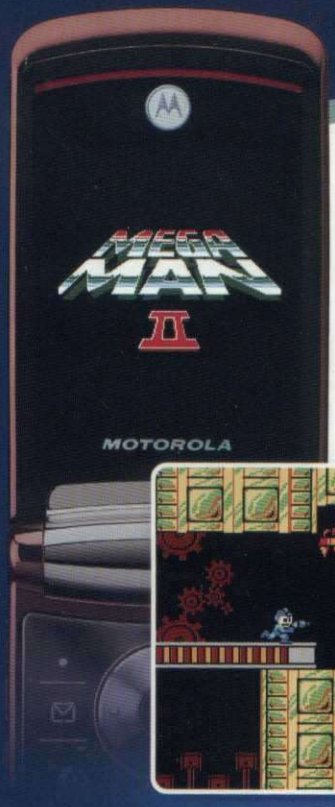
Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

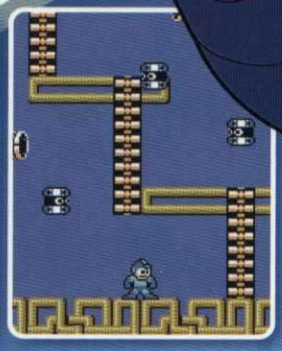
ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

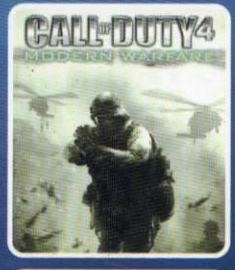


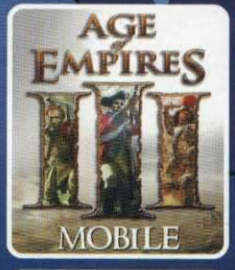
MEGA MAN® II

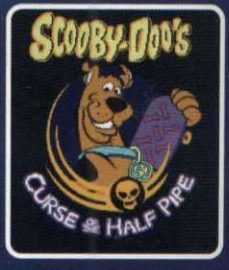
CAPCOM interactive



Envie GRÁTIS a palavra GLU para o número 250







COMO BAIXAR:

1. Acesse o portal CLARO IDÉIAS direto do seu aparelho
2. Escolha a opção jogos.

Claro idéias

© 2007 GLU, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation.

glu